

TARTU ÜLIKOOL  
FILOSOOFIATEADUSKOND  
KULTUURITEADUSTE JA KUNSTIDE INSTITUUT  
KIRJANDUSE JA TEATRITADUSE OSAKOND

Sille-Liis Karm

SISSEVAADE KOOMIKSI ESTEETIKASSE  
ART SPIEGELMANI GRAAFILISE ROMAANI  
„MAUS“ NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja Mart Velsker  
Kaasjuhendaja Mari Laaniste

TARTU 2013

# Sisukord

Sisukord .....	2
Sissejuhatus .....	3
1 Koomiksi ja graafilise romaani ajalooline taust.....	5
1.1 Mis on koomiks? .....	11
1.2 Mis on graafiline romaan? .....	12
1.3 Art Spiegelman ja „Maus” .....	14
2 Koomiksimeediumi tehnikad ja eripärad .....	16
2.1 McCloudi ikooniteooria .....	16
2.2 Karikatuurid – realistlikust abstraktseni.....	18
2.3 Sulund .....	20
2.4 Koomiksi aegruum: paneelid, jutumullid ja heliefektid.....	23
2.4.1 Paneelid .....	23
2.4.2 Jutumullid ja heliefektid.....	30
3 Tähendusloome elemendid „Mausis“ .....	33
3.1 Tegelaste funktsioonid ja antropomorfne kujutamiseviis .....	33
3.2 Teose elemendid.....	38
3.2.1 Pildikeel kui teose element .....	38
3.2.2 Sõnaline tekst kui teose element .....	41
3.2.3 Narratiiv kui teksti element .....	43
3.2.4 Tähendus kui struktuuriterviku „peidetud” element .....	44
Kokkuvõte .....	46
Summary .....	50
Kirjandus .....	54
Lisad.....	56

## Sissejuhatus

Käesolevas bakalaureusetöös käsitletakse Art Spiegelmani graafilise romaani „Maus“ näitel koomiksi esteetikat, lähtudes peamiselt Scott McCloudi ja Will Eisneri koomiksiteoreetilistest käsitlustest. Samuti pakutakse töös põgus ülevaade koomiksimeediumi ajaloolisest taustast, tuginedes põhiliselt Roger Sabini koomiksiajalugu käsitlevatele teostele. Lisaks analüüsitakse „Mausi“ tegelaste funktsioone ning teose struktuuri elemente. Arutluse alla tulevad mõisted ikoon, abstraktsus, sulund, paneel, jutumull, heliefekt ning terminid koomiks ja graafiline romaan.

Esimeses peatükis antakse lühiülevaade (peamiselt) täiskasvanutele suunatud koomiksi ajaloost Ameerikas, alates koomiksidest kui ajakirjanduslikust nähtusest kuni graafiliste romaanide termini juurdumiseni ning „Mausi“ teise osa tervikteosena ilmuniseni. Töö mahu ning teema piiritlemise huvides on ajalookäsitlustest välja jäetud teistes kultuuriruumides arenenud koomiksiste jõujooned. Kõnealune peatükk on referatiivne ning põhineb peamiselt Roger Sabini koomiksi ajaloo ülevaatepeatükkidel „Adult Comics. An introduction“ ning „Comics, Comix & Graphic Novels“. Esimese peatüki alapeatükkides pakutakse välja ka ühed võimalikud koomiksi ja graafiliste romaanide definitsioonid, tuginedes Mari Laaniste, Mart Normeti ja Roger Sabini definitsioonidele. Esimese peatüki viimases alapeatükis antakse lühiülevaade Art Spiegelmanist, „Mausi“ ilmunisinfost ning põgus ülevaade ka teose narratiiviskeemist ja teemaderingist.

Töö teises peatükis käsitletakse koomiksimeediumi tehnikaid ja eripärasid, seletatakse lahti terminid ja analüüsitakse, kuidas ja mis vahenditega luuakse graafiline narratiiv. Koomiksi tehnikaid näitlikustatakse väljavõtetega „Mausist“, mille kaudu analüüsitakse ka ühtlasi kõnealuse teose narratiivi loomise võtteid. Peatüki teoreetilised alused pärinevad Scott McCloudi teosest „Understanding Comics“ ning Will Eisneri teosest „Comics and Sequential Art“. Teise peatüki esimeses alapeatükis analüüsitakse McCloudi ikooniteooriat ning uuritakse kuivõrd on see ülekantav „Mausile“. Alapeatükis „Karikatuurid – realistlikust abstraktseni“ tuuakse välja McCloudi ikoonide abstraktsuse skaala ning selgitatakse välja, kuhu sellel skaalal paigutuvad „Mausi“ tegelaskujud. Kolmandas alapeatükis analüüsitakse McCloudi terminit *closure*, tõlgitakse see eesti keelde

„sulundi“ mõistena ning analüüsitakse, milliseid sulundi kasutamise vorme esineb „Mausis“. Teise peatüki neljandas alapeatükis käsitletakse erinevaid paneelide ja jutumullide kujutamisi, kui koomiksi aegruumi defineerivaid võtteid. Kõnealune peatükk toetub Eisneri ja McCloudi käsitlustele ning näitlikustab ja analüüsib nende poolt väljapakutud aegruumi määratlemise võtteid paralleelselt „Mausis“ esinevate võtetega.

Kolmandas peatükis analüüsitakse „Mausi“ tähendusloome elementidena tegelaste funktsioone ning kujutamisi, teose pildi- ja sõna- ning narratiivi iseärasusi. Kolmanda peatüki esimeses alapeatükis analüüsitakse „Mausi“ tegelaste funktsioone narratiivi edasiandmisel ning samuti käsitletakse ka teose antropomorfse tegelasloome stiili ning püütakse selle tagamaadeni jõuda. Teose ühe elemendina analüüsitakse ka „Mausi“ pildikeelt. Samuti uuritakse McCloudi pildi ja sõna kombinatsioonide käsitlusele toetudes „Mausis“ esinevate piltide ja sõnade interaktsioone. Alapeatükis „Sõnaline tekst kui teose element“ analüüsitakse teksti erinevaid kujutamisi. Kolmandas alapeatükis uuritakse „Mausi“ narratiivi struktuuriskeemi ja sellele iseäralikke narratiivikatkeid. Töö viimases peatükis sõnastatakse teose struktuuriterviku iseärasused.

Käesoleva bakalaureusetöö peamiseks eesmärgiks, on Art Spiegelmani graafilise romaani näitel, pakkuda ühte võimalikku vaatenurka koomiksimeediumi esteetikale, mida siiani on Eestis akadeemiliselt uuritud üsna põgusalt. Põhilisteks uurimisküsimusteks on: kuidas ja mis vahenditega luuakse graafiline narratiiv ning millised on „Mausi“ elemendid? Töö hüpotees on järgnev: Scott McCloudi ja Will Eisneri koomiksiteooriate käsitlused on ülekantavad ka Art Spiegelmani graafilise romaani „Mausi“ analüüsile. Kokkuvõttes sõnastatakse olulisemad uurimustulemused ning esitatakse töö olulisemad järeldused.



# 1 Koomiksi ja graafilise romaani ajalooline taust

Mart Normet kirjutab oma bakalaureusetöös, et koomiksi ajaloole võib olenevalt käsitlesest läheneda väga erinevatest lähtepunktidest. Nii võib näiteks koomiksi juured kanda juba Vana-Egiptuse seinamaalinguteni, mille juures võib täheldada koomiksile omaseid elemente – on joonistus, narratiiv, korduvad tegelased ja mingil määral ka järgnevus (Normet 2001: 21). Teise ja enam levinud lähenemise järgi, mille kohaselt ei ole mõistlik Egiptuse hieroglüüfe võrrelda kaasaegse graafilise kunstiga, on koomiksi eelkäijateks peetud 19. sajandil ilmunud Rodolphe Töpfferi<sup>1</sup> ja Gustave Doré<sup>2</sup> koomiksitaolisi teoseid (Withrow; Danner 2007: 14). Kolmanda käsitlese kohaselt tuleks aga n-ö koomiksi ajaarvamist seostada ajakirjandusega. Normet kirjutab, et „tuntud Briti koomiksiuuriija Roger Sabin ei pea õigeks koomiksiajaloo viimist nii kaugesse aega. Tema käsitlese järgi on koomiksile eripäraks nende levik ja tarbimine massi seas. Koomiksid on osa massimeediast ja nende eellugu tuleb otsida eeskätt massimeedia ajaloost. (...) Ajakirjandusliku nähtusena tekkis koomiks 1895. aastal, kui Joseph Pulitzeri ajalehes The New York World hakkas ilmuma esimene laialdast poolehoidu võitnud koomiks “Down in Hogan’s Alley” (...)”. (Normet 2001: 21).

Ajaleheveergudel ilmunud lühikesed koomiksiribad andsid tõuke koomiksivihikute arenguks 1930. aastatel (Withrow; Danner 2007: 14). Esimeseks edukaks, originaalse sisuga ja korduvate tegelastega koomiksivihikuks sai 1935. aastal ilmunud „New Comics no. 1” (Sabin 1993: 141). Sabin peab oluliseks märkida, et algupärase kontseptsiooni kohaselt polnud koomiksivihikud eksklusiivselt suunatud ühelegi kindlale sihtgrupile. Teisisõnu polnud „New Comics” ja tema järglased sel hetkel veel kindlate vanuselistele konnotatsioonidega seotud (Sabin 1993: 142). Nendega paralleelselt ilmusid ka illegaalsed ning anonüümselt avaldatud nn „ropud/ siivutud koomiksid”<sup>3</sup>, mis debüteerisid juba 1920ndatel, kuid muutusid eriti populaarseks 30ndatel aastatel. Nende sisu oli tihti pornograafilise alatooniga, kus tuntud koomiksile karaktereid (või ka meediast tuntud

---

<sup>1</sup> „Monsieur Jabot” ilmus 1832. aastal.

<sup>2</sup> „History of Holy Russia” ilmus 1854. aastal.

<sup>3</sup> Algupäraselt *Dirty Comics* või *Tijuana Bibles* või *8-Pagers*.

isikuid) kujutati kompromiteerivates olukordades. Mõnes mõttes võib neid vaadelda ka kui esimesi Ameerika põrandaaluseid koomikseid (Sabin 1993: 143 – 143).

Sabin väidab, et 1935 – 1959. aastaid võib pidada Ameerika koomiksile kuldaajaks, kus koomikseid leidis igale vanusele ja sihtgrupile (Sabin 1993: 144). Selles vahemikus tekkis ka esimene koomiksile perioodiline jaotus. Esimesest perioodi iseloomustas koomiksi(vihiku) kui vormi juurdumine, mis oli endiselt veel väga tugevalt seotud ajalehe koomiksiribadega ning mõeldud valdavalt laiemale lugejaskonnale. Teist perioodi, 40ndate esimest poolt, domineeris superkangelaste temaatika, mis oli esimeseks suureks sensatsiooniks Ameerika koomiksi(vihiku)te ajaloos, muutes koomiksid osaks massimeediast. Sellest perioodist hakkas levima ka arusaam, et koomiksid on oma olemuslikult lapsikult lihtsakoelised. Kolmandal perioodil, 40ndate teisest poolest kuni 50ndate keskpaigani, hakkas superkangelaste-vaimustus vähenema, mis tõi kaasa uued ja laiemad teemaderingid ning köitis seega taas ka nõudlikumat publikut (Sabin 1993: 144). 40ndatel ja 50ndatel kujunes välja ka viis suuremat koomiksi žanri, mis suuremal või vähemal määral olid suunatud täiskasvanud publikule (Sabin 1993: 149). Nendeks olid kriminaalkoomiksid<sup>4</sup>, romantilised koomiksid<sup>5</sup>, sõjakoomiksid<sup>6</sup>, õuduskoomiksid<sup>7</sup> ja satiirilised koomiksid<sup>8</sup>. Lisaks nendele arenes sel perioodil 20ndatel debüteerinud „roppudest koomiksitest” välja ka kuues, nn põrandaalune fetišikoomiksile žanr, mis oli suunatud eksklusiivselt täiskasvanud ja väga spetsiifilise maitsega publikule (Sabin 1993: 156).

Kõige suurem kriis koomiksi ajaloos leidis aset 1955. aastal, kui Ameerikas kehtestati koomiksile enesetsensuur „The Comics Code Authority”, mis keelas koomiksides kujutada seksi, vägivalda, igasugust võimule/autoriteedile vastuastumist jms (Sabin 1996:

---

<sup>4</sup> Esimeseks olulisemaks kriminaalkoomiksiks peetakse 1942. aastal ilmunud teost „Crime Does Not Pay” (Sabin 2003: 149).

<sup>5</sup> „Kuigi romantilise koomiksi analooge on võimalik leida ka varasematest ajalehe koomiksiribadest, siis üldlevinud kokkuleppe kohaselt peetakse esimeseks mõjukamaks romantiliseks koomiksiks siiski 1947. aastal ilmunud Joe Simoni ja Jack Kirby teost „Young Romance”.” (Sabin 2003: 152).

<sup>6</sup> Sõjakoomiksid said populaarseks 50ndatel aastatel seoses Korea sõjaga (Sabin 2003: 152).

<sup>7</sup> Õuduskoomikseid leidis ka 40ndatel, kuid žanrina kujunes see välja ning sai populaarseks 50ndate alguses, kui avaldati sarju „Tales from the Crypt”, „Vault of Horror” ja „Haunt of Fear”. (Sabin 2003: 153 – 154).

<sup>8</sup> Satiiriline huumor oli omane ka varajastele ajalehe-koomiksiribadele, kuid esimest korda esines satiirilises lühiva teemana Harvey Kurtzmani koomiksiajakirjas „Mad”, mis ilmus esimest korda 1952. aastal (Sabin 2003: 154). Näiteks ilmus selles nii teisi koomikseid parodeerivaid teoseid nagu „Superduperman” ja „Bat Boy and Rubin” kui ka meediat ja poliitikat satiiriliselt käsitlevaid koomikseid (Sabin 2003: 155).

68). Äsja tekkinud ja koomiksi arenguloosse mitmekülgsust lisanud žanrid sattusid põlu alla. Müüginumbrid langesid drastiliselt ning mõned žanrid olid niisama hästi kui hävitatud. Eriti ränga hoobi said kriminaal- ja õuduskoomiksid, kuid kannatasid ka romantilised, sõja- ja isegi superkangelaste-koomiksid (Sabin 1996: 68). Kuigi paljud kirjastused lõpetasid töötamise, suutsid mõned siiski end tsensuuriga kohandada. Oluliseks sai pigem vihjelisus kui otsekohesus (Sabin 1996: 68). Paradoksaalselt oli uute reeglitega kõige kohanemisvõimelisem Marveli kirjastus, kes varemalt oli peamiselt tegelenud sõja- ja õuduskoomiksitega, kuid pärast koomiksitsensuuri kehtestamist orienteerusid ümber tsensuuri-sõbralikule superkangelaste temaatikale. Selle tulemusel tuli koomiksi ajalukku superkangelaste teine laine, mis oli 40ndate omast veelgi võimsam – Marveli kirjastuse alt hakkasid sel perioodil ilmuma näiteks „Thor”, „The Hulk”, „Fantastic Four” ja „Spider-Man” (Sabin 1993: 165). Marveli edu kannustas ka DC *Comicsi* kirjastust, kes taaslõi enda kaks kuulsamat karakterit – Supermani ja Batmani (Sabin 1996: 74). 60ndatel taaselustusid ka sõja- ja õuduskoomiksid (Sabin 1996: 75).

60ndatel ja 70ndatel tekkis kohe ka end peavoolu koomiksitele radikaalselt vastandav n-ö põrandaalne alternatiivne koomiksiliikumine, mis defineeris end terminiga *comix*, kus „x” viitas *x-rated* sisule, andes seega mõista, et need on suunatud vaid täiskasvanud publikule (Sabin 1996: 92). Kui tsensuur keelas vägivalda, seksi, meelemürkide ja autoriteedi negatiivse kujutamise, siis käsitleti *comixites* neid teemasid spetsiaalselt võimalikult ülepakutult (Sabin 1996: 92). Robert Crumb on hiljem öelnud, et esmalt tuli kõikvõimalikud tabud purustada, et siis olulisemate teemadega edasi minna (Sabin 1993: 38). *Comixitel* võimaldas tsensuurist mööda laveerida see, et sellist stiili viljelevad autorid ei kuulunud (alguses) ühegi suurema kirjastuse alla ning avaldasid oma töid iseseisvalt (Sabin 1996: 94). Lisaks õnnestus neil tsensuuri ignoreerida, kuna nad ei konkureerinud peavoolu kirjastustega nagu Marvel ja DC ning nende lugejaskond oli kardinaalselt erinev (Sabin 1993: 41). Selline „Comics Code’i” poolt kehtestatud reeglite pidev õõnestamine lagundas tsensuuri, mis muutus ajapikku aina vähemtähtsamaks (Sabin 1993: 170). Kõige mõjukamaks *comixiks* sai 1967. aastal ilmuma hakanud Robert Crumbi „Zap” (Sabin 1993: 37), mis arenes peagi *comixi*-antoloogiaks, pakkudes teistele *comixiloojatele* platvormi, kus oma töid avaldada (Sabin 1993: 39). 70dateks oli täiesti uus, alternatiivne koomiksikultuur

Ameerikas juba väga levinud (Sabin 1993: 41). Põrandaaluse žanri motoks oli, et „kõik on võimelised *comixit* looma”, mis tähendas, et paljud seda ka tegid. See omakorda tekitas nihke *comixite* kvaliteedis. Nii sai selle žanri põhilisest tugevusest ühtäkki ka selle suurim nõrkus – loominguline vabadus ja žanri levik tõid kaasa ka töid, mis olid tihti amatöörlikud, misogüünilised ja mitte väga läbimõeldult satiirilised (Sabin 1996: 107). Ajapikku hakkasid *comixite* mentaliteet ja edu mõjutama peavoolu tööstust – näiteks hakkas Marvel vahepeal välja andma regulaarset koomiksiantoloogiat „Comix Book” (Sabin 1996: 118). 70ndatel avastas koomiksi meediumi filmitööstus, kes hakkas koomiksitest tuntud lugusid filmideks adapteerima. Sellest ajast pärinevad ka mitmesugused koomiksite ekspluateerimise juhtumid ning erinevad kohtuprotsessid autoriõiguste üle (Sabin 1996: 118). Nagu näha, siis hakkasid *comixid* alternatiivse kultuuri staatusest välja kasvama (Sabin 1993: 49). Roger Sabin seostab *comixi* kui alternatiivse liikumise vaibumist ka hipikultuuri populaarsuse kasvuga, kus varem käsitletud teemad ei kõnetanud enam uue generatsiooni mentaliteeti (Sabin 1993: 50).

*Comixite* tagaplaanile<sup>9</sup> jäämises mängis olulist rolli ka uus nähtus koomiksi paradigmas – organiseeritud fänlus, mis oli tihedalt seotud spetsiaalsete koomiksipoodide sünniga (Sabin 1993: 50). Organiseeritud fänlus kasvas välja koomiksite kollektsioneerimisest, mis muutus 60ndatel ja 70ndatel Ameerikas populaarseks (Sabin 1993: 62). 70ndate lõpuks oli Ameerikas juba ligikaudu 400 spetsiaalselt koomiksitele mõeldud raamatupoodi, mis töötasid *direct-sale* printsiibil – koomiksitele oli tekkinud väga kindel ja püsiv lugejaskond, mistõttu said kirjastajad koomikseid spetsiaalsete poodide kaudu otse (ja täpse tiraažiarvuga) lugejatele müüa (Sabin 1993: 65). Spetsiaalsete poodide kasvuga muutus ka koomiksite omavaheline konkurents tihedamaks, mistõttu hakati koomiksite kujundusele ja presentatsioonile rohkem rõhku panema (Sabin 1993: 66). Selline muutus viib lähemale uuele olulisele verstepostile koomiksi ajaloos – graafilise romaani tekkele.

---

<sup>9</sup> Siinkohal tuleb märkida, et *comixi* žanr ei surnud kindlasti mitte välja (Sabin 1993: 50). Paljud autorid küll lõpetasid selle stiili viljelemise, kuid näiteks *comixi* pioneeride Crumbi, Sheltoni, Spaini ja Emersoni tööd olid 80ndatel ja 90ndatel populaarsemad kui *comixite* õitsengul 60ndatel ja 70ndatel aastatel (Sabin 1996: 128).

1978. aastal ilmus Will Eisneri “A Contract with God”, mis oli esimene teos Ameerika koomiksiskeenel, mis defineeris end graafilise romaanina<sup>10</sup> ja oli suunatud pigem täiskasvanud publikule. Samas võib graafilise romaani formaadi kui mahuka koomiksiraamatu juuri viia juba 30ndate Euroopasse, kus ilmusid „Tintini” lugude kollektsioonid, ja samuti ka Jaapani erinevatele sihtgruppidele suunatud *mangadeni* (Ray. Encyclopaedia Britannica ). Samuti räägiti graafilise romaani kontseptsioonist *comixiringkondades* juba 60ndatel, kuid esimeseks teoseks, mille kaanel kasutati graafilise romaani terminit ja millega see mõiste koomiksidiskursusesse kinnituma hakkas, oli Will Eisneri “A Contract with God” (Arnold 2003). Will Eisner ütleb ajakirjale „Time” antud intervjuus, et oma teose graafilise romaanina iseloomustamine oli esmalt juhuslik. Nimelt tekkis tal ühele kirjastajale oma tööd pakkudes idee esitleda oma teost kui graafilist romaanina, kuna ta arvas, et lihtsalt koomiksina iseloomustades ei oleks kirjastaja seda avaldanud<sup>11</sup> (Arnold 2003). Samas polnud Eisneri eesmärgid graafilise romaani termini kasutamisele võtmisel vaid turunduslikku laadi. Eisner ütleb samas intervjuus, et tema eesmärgiks oli kirjutada koomiksi vormis ja raamatu formaadis teos, mis käsitleks teemasid (inimese ja jumala suhe), mida seni veel koomiksites niisuguses formaadis puudutatud polnud (Arnold 2003).

Eisneri teos ei põhjustanud oma ilmumisega küll suurejoonelist sensatsiooni graafilise narratiivi paradigmas, kuid andis siiski mõista, et nõudlus peenetundelisema vormi järele on olemas. „A Contract with God” polnud seega niivõrd revolutsiooniline, kui 80ndate muutusteks pinda ette valmistav. Pöördeliseks said 1986-1987. aastad mil ilmusid kolm uut, epohhiloovat teost – Frank Milleri “The Dark Knight Returns” (1986), Alan Moore’i “Watchmen” (1986-87) ning Art Spiegelmani “Maus” (1980-86) (Murray. Encyclopaedia Britannica). Meedia avastas nende teoste läbi koomiksimeediumi ning ilmuma hakkas hulgaliselt entusiastlikke artikleid, mis kõik kordasid ühte ja sama loosungit: “koomiksid on äkitselt üles kasvanud ning täiskasvanuks saanud.” (Sabin 1993: 87). Neid teoseid hakati

---

<sup>10</sup> Samas märgib Andrew D. Arnold veel, et “A Contract with God” ei sobitu täielikult graafilise romaani terminga, kuna tegemist oli siiski nelja eraldiseisva novelliga, mistõttu on teos pigem graafiliste novellide kogumik kui graafiline romaan (Arnold 2003).

<sup>11</sup> Samas ei veennud ka „graafilise romaani” termin kõnealust kirjastajat ning Eisneri teose avaldas üks väiksem kirjastus (Arnold 2003).

kokkuvõtlikult nimetama „Suureks Kolmikuks” ning neid kajastati kui revolutsiooni täiskasvanute koomiksides, mis pidi meediumi „lapsikust lihtsakoelisusest” välja tooma (Sabin 1993: 91). Sabin ütleb, et „„Suurt Kolmikut” ühendas tavapärasest suurem mahukus, kvaliteet ja täiskasvanutele suunatus (mis ei tähendanud aga, et ka noorem publik neid ei lugenud).” (Sabin 1993: 91).

Ajakirjanduses hakati koomiksile arvustustele eraldama spetsiaalseid rubriike ning lood koomiksi täiskasvanuks saamisest jõudsid ka televisiooni ja raadiosse<sup>12</sup> (Sabin 1993: 109). Sabin põhjendab meedia ootamatut koomiksilembust 80ndatel aset leidnud laialdaste debattidega kultuuri definitsiooni ja olemuse üle, mis postmodernsete kultuuriteooriate levikuga piire kõrg- ja popkultuuri vahel hajutasid (Sabin 1993: 92). Tänu meedia kõrgendatud tähelepanule ja loendamatu positiivsele reklaamile hakkas koomiksimeedium end üha enam kitsamast fänniringist välja murdma ning pälvis kõnepinda ka laiema publiku hulgas. See oli aga koomiksikirjastajatele väga soodne olukord, kes võimalust ka ära kasutasid ning hakkasid „Suurt Kolmikut” esitlema kui graafilisi romaane (Sabin 1993: 92 – 93). Esmalt rõhuti termini uudsusele, mis justkui lahutas graafilised romaanid koomiksi semantikaga kaasnevatest eelarvamustest. Sarnaselt loodeti, et terminisse “romaan” osa sisse tuues kasvatatakse usaldusväärset ka harituma ja vanema publiku hulgas ning graafilisi romaane hakatakse käsitlema muu ilukirjandusega samaväärsena. Lisaks tekitas see assotsiatsioone Euroopa koomiksiskeenega, kus albumiformaadis koomiksile lugemine oli juba ammu n-ö kultuurne tegevus (Sabin 1993: 93). Meedia ja kirjastajate koostöös loodi seega graafilisest romaanist kuvand kui revolutsioonilisest nähtusest koomiksi ajaloos. Sabin kritiseerib sellist lähenemist ning ütleb, et kuigi graafiline romaan oli koomiksi ühe alaliigina olemas (tavapärasest mahukam, raamatu formaadis, temaatilise ühtsusega teos), polnud selle vorm siiski midagi uut ning seninägematut<sup>13</sup> (Sabin 1993: 94).

Uus turg koomiksile oli aga avatud ning enamus 80ndate teises pooles kuni 90ndate alguseni väljaantud koomiksi vormis teoseid ilmusid graafilise romaani formaadis või

---

<sup>12</sup> Näiteks tehti 1989. aastal esimene dokumentaalsaade koomiksistest, mis kandis nime „The Day Comics Grew Up!” (Sabin 1993: 109).

<sup>13</sup> Nagu varasemalt mainitud, võib graafilise romaani juuri viia juba 30ndate lastele suunatud koomiksikogudesse ning 60ndate *comix*iringkondadesse.

vormistati sellesse formaati ümber (Sabin 1993: 96). Täiskasvanute koomiksi õitsenguga lisandus ka uusi teemasid (näiteks autobiograafilised, ajaloolised, tõsielul põhinevad lood) ning uusi andekaid autoreid (näiteks Grant Morrison ja Neil Gaiman<sup>14</sup>) (Sabin 1993: 246). Positiivseks ilminguks võib pidada ka seda, et sel perioodil hakkasid koomikseid avaldama ka peavoolu kirjastused (st koomiksiste avaldamine ei olnud enam vaid spetsiaalsete koomiksikirjastuste pärusmaa) (Sabin 1993: 247). Teisalt tuleb tõdeda, et „Suure Kolmiku” poolt populaarsemaks muutunud meedium tähendas aga ka seda, et uus ja kiiresti peale kasvav materjal viis ka üldist kvaliteeti alla. Superkangelased oli endiselt kõige levinum teema ning enamus uut materjali oli suunatud 16-24-aastastele lugejatele (Sabin 1993: 96).

90ndate esimestel aastatel hakkas peavoolu meedia koomiksiste vastu huvi kaotama, kuna graafilise romaani formaat ei olnud enam piisavalt uus ning ei kätkenud endas enam „sensatsioonilist edulugu”, mida kajastada (Sabin 1993: 112). Sellele vaatamata olid (eriti täiskasvanutele suunatud) koomiksid end aga juba kitsamast fänniringist välja murdnud ning hakkasid pälvima ka professionaalsemat kriitikat. Nii hakati näiteks koomikseid regulaarsemalt kajastama kirjandusrubriikides ning meedium pälvis ka rohkem akadeemilist tähelepanu (Sabin 1993: 247). 1991. aastal ilmus „Maus” tervikteosena ning pälvis 1992. aastal Pulitzeri eriauhinna, olles seega siiani ainuke graafiline romaan, mis selle auhinna võitnud on. Sabin kirjutab, et 80ndatel aset leidnud koomiksimeediumi järjekordse õitsengu tulemusel muutus koomiksikultuur üha enam osaks ka kirjanduskultuurist (Sabin 1993: 247).

## **1.1 Mis on koomiks?**

Kõige laiemalt defineerides peab siinkirjutaja koomiksit katusmõisteks, mille alla kuuluvad ajalehe koomiksiribad, koomiksivihikud, *comixid*, koomiksiste antoloogiad ja graafilised romaanid. Mari Laaniste kirjutab artiklis „Koomiks kui totaalne tekst”, et „Väljapakutud definitsioonid on nähtuse paindlikkuse tõttu katselised ja kobavad.”

---

<sup>14</sup> Päritolult on mõlemad autorid küll Suurbritanniast, kuid nende graafilised romaanid on äärmiselt populaarsed ka Ameerikas (nagu ka mujal maailmas).

(Laaniste 2004: 128). Samas pakub Laaniste välja ühe võimaliku koomiksi definitsiooni, millega nõustub ka käesoleva töö autor. Koomiksit iseloomustavad „(...) narratiivselt järjestatud, enamjaolt teksti sisaldavad staatilised pildiread, mis järgivad põhiosas valdkonna ajaloo jooksul väljakujunenud vormilisi konventsioone (raamjoonte ja jutumullide kasutamine, heliefektide ja liikumise markeerimine jm.).” (Laaniste 2004: 128). Laaniste lisab, et „Koomiksi sisu ei anna edasi sõnad ega pilt, vaid nende vahel tekkiv teisene, tähendust kandev tasand; “keel”, millel on omalaadne süntaktika ja rütm.” (Laaniste 2004: 130).

Mart Normet pakub oma bakalaureusetöös välja ühe võimaliku koomiksitate jaotuse ilmutamise alusel. Normet ütleb, et : “Kõige üldisemal tasandil tuleb vahet teha koomiksiraamatute ja ajakirjanduses ilmuvate koomiksiribade vahel. Koomiksiriba ja koomiksiraamatu mahuline ja tarbijakäitumuslik erinevus nõuab erinevaid jutustamisviise. Ajalehekoomiks on reeglina loogiline ja konkreetne: kolme-nelja pildiga tuleb jutustada kogu “tänapäev” lugu. [...] Nii ajalehekoomiksi kui raamatu puhul tuleb eristada sarikoomiksit ja ühekordset koomiksit. Viimane viitab reeglina katsetusele, misjärel antud pealkirjaga ja/või tegelastega koomiks enam ei ilmu. [...] Sarikoomiks on katusmõiste, mis viitab koomiksile, mille erinevad osad on seotud tegelaste, olustiku, huumorinurga vms poolest. Sarikoomiksi alamõisteks on järjekoomiks: narratiivselt seotud koomiks (eelmine rida põhjustab situatsiooni järgmises ribas).” (Normet 2001: 16).

Niisiis võib öelda, et koomiks on meedium, mis kätkeb endas väga erinevaid avaldumisvorme, kuid mida ühendab see, et narratiivi loomiseks on omavahel põimitud sõnad ja pildid, kasutades koomiksile omaseid tehnikaid.<sup>15</sup>

## **1.2 Mis on graafiline romaan?**

Kõige üldisema määratluse järgi on graafiline romaan (pigem) täiskasvanud publikule suunatud koomiksi alaliik. Käesoleva töö autor mõistab graafilist romaani järgmiselt – see on koomiksi tehnikaid kasutav raamatuformaadis (st koomiksivihikutest mahukam)

---

<sup>15</sup> Koomiksi vormilised konventsioonid tulevad põhjalikuma analüüsi alla töö teises peatükis.



ilmunud tervikteos, milles jutustatakse arenevate<sup>16</sup> ja läbiva(te) tegelas(t)ega lugu, kus narratiiv on teose lõpuks ammendatud. Graafiline romaan võimaldab autoril käsitleda ja avada teemasid, tegelasi ja sündmusi sügavamalt ning nüansirohkemalt kui lühikeses koomiksis.

Üldterminina on graafiline romaan aga äärmiselt laialivalguv, ebaühtlane, kohati ka vastuoluline – seda on nimetatud küll pikaks koomiksiks, graafiliseks albumiks, piltromaaniks, graafiliseks looks või -kirjanduseks. Graafilise romaani terminit kasutatakse tihti ka turunduslikel eesmärkidel või ka poodides ning raamatukogudes riiulitesse liigitamise klassifikatsioonina. Samuti kasutatakse seda ka koomiksile ja mangade kogude ning antoloogiate väljaandmistel (Danner, Withrow 2007: 12).

Roger Sabin pakub graafiliste romaanide defineerimisel välja järgmise kolmikjaotuse: esimene (ja võib-olla kõige lähem versioon algsele terminile ning proosale) on ühekordseks (mitte järjestikkuseks) avaldamiseks mõeldud raamatuformaadis katkematu koomiksinarratiiviga lugu, mis on pikem kui klassikaline koomiks; teist tüüpi iseloomustab ilmunud seeriade kaupa antoloogiates enne, kui ta on terviklikuks romaaniks kogutud (kõige iseloomulikum Euroopa ringkonnale); kolmas ja kõige levinum tüüp kätkeb endas läbilõiget terviklikust koomiksi sarjast ning kehtib Ameerika (stiilis) koomiksile. See võib olla kogumik ükskõik kui mitmest jaost/tegelasloost ühes köites, lisatingimusega, et autor on järjepidevalt töötanud pikema raamistiku loomise nimel. Seega graafiline romaan võib olla üks terviklik lugu või kogumik üksteisega omavahel seotud lühilugudest. Läbivaks jooneks on teema järjepidevus ning ühtsus (Sabin 1993: 235 – 236). „Maus“ kuulub selle määratluse kohaselt teise kategooriasse, kuna teose peatükid ilmusid enne tervikteoseks kogumist osade kaupa koomiksiantoloogias „Raw“. Samas ei saa aga kuidagi mööda vaadata ka faktist, et graafilise romaani termini sünd on suuresti seotud koomiksile 80ndate aastate turundusstrateegiatega, mida käsitleti pikemalt töö esimeses alapeatükis.

---

<sup>16</sup> Eeldusel, et teos on kunstiliselt õnnestunud ning ei paku vaid üheplaani/ lamedaid/ mittearenevaid tegelasi.

### 1.3 Art Spiegelman ja „Maus”

Art Spiegelman sündis 15. veebruaril 1948. aastal Rootsis ning emigreerus koos perega 1951. aastal USA-sse. Spiegelman õppis Harpuri Kolledžis kunsti ja filosoofiat, kuid lahkus sealt 1968. aastal ning ühines pörandaaluse *comixi* liikumisega. 1975. aastal asutas ta koos Bill Griffithiga *comixi*-antoloogia „Arcade”. 1980. aastal asutas Spiegelman koos oma naise Françoise Mouly’iga koomiksiantoloogia „Raw”. Spiegelmani kõige tuntum teos on „Maus”, mis võitis 1992. aastal Pulitzeri eripreemia ning mida Spiegelman kirjutas/ joonistas kokku 13 aastat. „Maus” koosneb algupäraselt kahest osast. „Maus I” avaldati tervikuna<sup>17</sup> 1986. aastal. Esimene osa kannab alapealkirja „My Father Bleeds History” ning koosneb kuuest peatükist<sup>18</sup>. Teine osa kannab alapealkirja „And Here My Troubles Began” ning koosneb viiest peatükist<sup>19</sup>. „Maus II” avaldati tervikuna 1991. aastal. 1996. aastal koguti mõlemad peatükid kokku ning avaldati „The Complete Maus”. Eestikeelsena kahjuks „Maus” veel ilmunud pole.

„Maus” on graafiline romaan, mis kasutab narratiivi loomiseks koomiksi tehnikaid, kus teksti- ning pildikeel on omavahelises sõltuvussuhtes ning ühe lahutamine teisest on terviknarratiivi säilimise huvides mõeldamatu. „Maus” räägib Art Spiegelmani vanemate läbielamistest II maailmasõja eel, nende katsumustest holokaustis, New Yorki emigreerumisest ning sealsete oludega kohanemisest. Samas ei ole tegu vaid biograafilise teosega – lisandub ka autobiograafilisuse nüanss, kuna autor on ka enda eluloolisi aspekte teosega sidunud. Tegelasi on „Mausis” kujutatud pool-inimeste, pool-loomadena: juudid on kujutatud hiirte, sakslased kasside, poola rahvusest tegelased sigade, ameeriklased koerte, rootslased põtrade ning prantslased konnade peadega, samas kui kõik ülejäänud aspektid

---

<sup>17</sup> Kõik „Mausi” peatükid peale viimase ilmusid (enne kaheks osaks ning lõpuks ka üheks tervikuks kogumist) sarikoomiksi formaadis Spiegelmani koomiksiantoloogias „Raw”.

<sup>18</sup> Esimese osa esimene peatükk („The Sheik”) ilmus „Raw’s” 1980. aastal. Teine peatükk („The Honeymoon”) ilmus 1981. aastal; kolmas peatükk („Prisoner of War”) 1982. aastal; neljas peatükk („The Noose Tightens”) 1983. aastal; viies peatükk („Mouse Holes”) 1984. aastal ning kuues peatükk („Mouse Trap”) ilmus 1985. aastal.

<sup>19</sup> Teise osa esimene peatükk („Mauschwitz”) ilmus „Raw’s” 1986. aastal; teine peatükk („Auschwitz (Time Flies)”) 1989. aastal; kolmas peatükk („...And Here My Troubles Began...”) 1990. aastal ning neljas peatükk („Saved”) ilmus „Raw’s” 1991. aastal. „Mausi” kõige viimane peatükk („The Second Honeymoon”) ilmus 1991. aastal „Maus II’s”.

tegelasloomes (peale harva esinevate hiirtesabade) kasutavad inimeste tunnuseid/olemust. „Maus” kulgeb „lugu loos” printsiibi järgi – raamjutustuseks on lugu loo saamisest ja „Mausi” loomeprotsessist ehk kuidas Art Spiegelman külastab 1978.-1979. aastatel oma isa Vladek Spiegelmani, et koguda kokku kronoloogiline tervikpilt tema eluperioodist alates 1930ndate keskpaigast kuni 1945. aastani. Sealjuures kujutatakse materjali tervikteoseks kujunemise protsessi. Teatud metatasand tuleb sisse ka Spiegelmani poolt 1972. aastal avaldatud lühikoomiksi „Prisoner on the Hell Planet” täismahus „Mausi” narratiivi sisse toomisega. Raamjutustusega on põimunud ka mitmed kõrvalliinid, mis kujutavad isa ja poja keeruliseks kujunenud suhet, fragmente Arti<sup>20</sup> lapsepõlvest, Vladek Spiegelmani natuuri kujunemist ning kohanemisküsimusi uues kultuuriruumis ning põgusalt ka Arti suhet oma naisega. Sisejutustuseks on Vladek Spiegelmani meenutused Teise Maailmasõja eelsest Poolast, holokaustist ning Ameerikasse saabumisest.

---

<sup>20</sup> Siin ja edaspidi kasutatakse nime Art viitamaks Art Spiegelmani tegelaskujule ning perekonnanime Spiegelman viitamaks Art Spiegelmanile kui teose autorile.

## 2 Koomiksimeediumi tehnikad ja eripärad

Käesolevas peatükis käsitletakse koomiksimeediumi tehnikaid ja eripärasid, seletatakse lahti terminid ja analüüsitakse, kuidas ja mis vahenditega luuakse graafiline narratiiv. Koomiksi tehnikaid näitlikustatakse väljavõtetega „Mausist”. Teoreetilised alused pärinevad Scott McCloudi teosest „Understanding Comics” ning Will Eisneri teosest ”Comics and Sequential Art”. Kuna graafilised romaanid kasutavad koomiksi tehnikaid, siis käesolevas peatükis mõeldakse koomiksi tehnikate all ka graafilise romaani tehnikaid.

### 2.1 McCloudi ikooniteooria

McCloud kirjutab, et koomiksile omaseid tehnikaid võib kõige laiemas mõistes käsitleda kui ikoonilist keelt. Siinkohal tuleb aga märkida, et McCloudi ikooniteooria on vaid üks võimalus koomiksi märgisüsteemi defineerimiseks ning erineb semiootikast tuntud Pierce'i ikoonilise märgi käsitlusest. Kuna käesolev töö ei pretendeeri semiootilisele analüüsile, siis siinkohal Pierce'i ja McCloudi käsitlusi ei kõrvutata ning edaspidi keskendutakse McCloudi teooriale ning uuritakse, kuivõrd on see ülekantav „Mausile”.

McCloud kasutab ikoone katusmõistena – ikoonide all peab ta silmas kõiki kujutisi, mis esindavad ja/või tähistavad ja/või kujutavad isikut, kohta, asja või ideed (McCloud 1993: 27). Samuti teeb ta ikoonide vahel eristusi ning jaotab ikoonid kolmeks suuremaks kategooriaks. Esimene on tema järgi sümbolite kategooria, kuhu kuuluvad kujutised, mis esindavad kontseptsioone, ideid ja filosoofiaid (McCloud 1993: 27). „Mausis” kõige enam esinevam sümbol on svastika. Samas võib sümbolina tõlgendada ka tegelaste kujutamisi – juudid kui hiired ja natsid kui kassid. Teine ikoonide kategooria käsitleb praktilisse valdkonda kuuluvaid ikoone nagu keele-, teaduse- ja kommunikatsiooni ikoonid (McCloud 1993: 27). Sinna alla kuuluvad teksti ja teaduse ikoonide kõrval ka näiteks koomiksi jutumullid ja paneelid. Kolmanda kategooria moodustavad pildilised ikoonid, mis on mõeldud meenutama nende kujutiste subjekte. Sarnasuse varieeruvuse tõttu on ka ikoonilisuse aste erinevatel kujutistel erinev (McCloud 1993: 27). McCloud lisab, et

pildilise kujutise tähendus on voolav ja varieeruv, vastavalt nende välimusele (McCloud 1993: 28). „Mausis” on näiteks Vladekut kujutatud neljal erineval moel. Kõige tihedamini on teda kujutatud hiire pea ja inimese kehaga, kuid põgusalt ka inimese kujul „Prisoner on the Hell Planetis”. Samuti esineb paneele, kus teda on kujutatud hiire pea, kuid sea maskiga, viidates episoodidele, kui Vladek püüdis oma juudi päritolu varjata ning end poola<sup>21</sup> rahvusest kodanikuna esitleda. Viimaks on narratiivi sisse toodud ka foto Vladekust. Seega võib öelda, et Vladeku kujutamine on nelja erineva ikoonilisuse astmega.

McCloud väidab, et mitte-pildilistel ikoonidel, st kahe esimese kategooria puhul, on tähendus fikseeritud ja absoluutne. Nende välimus ei mõjuta nende tähendust, kuna nad esitavad nähtamatuid ideid (McCloud 1993: 28). Samas ei nõustu siinkirjutaja täielikult McCloudi väitega, kuna koomiksis mängib ikoonide kujutamiseviis siiski teatud rolli ka nende tähenduses. Esimese kahe kategooria ikoonide tähendus võib olla küll fikseeritud, kuid nende välimus, st nende kujutamiseviis lisab siiski nende põhitähendusele teatud nüansse. Näiteks teise kategooriasse kuuluvad kirjatähed, mille kombinatsioonidest moodustatakse sõnad, võivad olla kujutatud n-ö rasvaselt, andes neile rõhutamise kaudu lisatähendusi. Keeleikoonide põhitähendus jääb samaks, kuid nende kujutamiseviis annab neile juurde lisanüansse. Samuti oleneb ikoonide tähendus kontekstist, milles neid kujutatud on. Nii näiteks võib koomiksis täht „Z” tähistada tähte „Z”, kuid samas tähistada ka seda, et tegelane on magama jäänud<sup>22</sup>. Seega ilmneb, et ka tähendus pole alati absoluutne, kuna teise kategooria ikoon liigub siinkohal esimesse kategooriasse – st muutub pelgalt keeleikoonist sümboliks. Vladekut hiire pea ja sea maskiga kujutamist võib samuti sümbolina käsitleda.

Eelnevast järeldub, et koomiksi keel moodustub erinevatest ikoonilistest märgisüsteemidest, mille omavahelised piirid on üsna ambivalentsed. Samuti ilmnes, et erinevate ikooniliste kujutiste tähendusloomes mängivad koomiksi kui visuaalse meediumi puhul olulist rolli nende kontekst ning kujutamiseviis.

---

<sup>21</sup> Poola rahvusest tegelasi on „Mausis” kujutatud seapealistena.

<sup>22</sup> Koomiksis laialdaselt kasutatud võte. Magavat tegelast markeeritakse tema pea kohal oleva tähtede kombinatsiooniga „zzz” või ka lihtsalt „z”.

## **2.2 Karikatuurid – realistlikust abstraktseni**

Kõik koomiksis kujutatud ikoonid on vähemal või rohkemal määral abstraktsed. Kõige realistlikum kujutis, mida koomiksis on võimalik kasutada, on foto ning kõige abstraktsemaks elemendiks on sõna. McCloud märgib, et sõnad ei meenuta oma kujult mitte mingil määral oma tähendust ning on seega läbinisti abstraktsed ikoonid, piltide puhul aga abstraktsuse tase varieerub (McCloud 1993: 28). McCloud toob välja koomiksi ikoonide abstraktsuse skaala<sup>23</sup>, mida ta näitlikustab inimese näo vastavalt abstraktsuse astmele tinglikumaks muutmisega.

McCloudi sarnasussuhte skaala algab inimese fotoga, kui kõige realistlikuma kujutisega ning liigub edasi võimalikult fotorealistliku joonistuse juurde. McCloud märgib, et need ikoonid võivad küll olla „väiksemad, lamedamad, vähem detailsemad, staatilised ja värvivaesemad”, kuid „on nende „päris-elu” prototüüpidele kõige lähemal ning pildiliste ikoonide seisukohast kõige realistlikumad.” (McCloud 1993: 28). Skaala liigub edasi tinglikuma joonistamisstiili poole ning siinkohal muutub näo kujutamine karikatuurseks<sup>24</sup>. Lõpuks jõuab skaala pildilise ikooni kujutamisel kõige tinglikuma vormini, kus nägu on kujutatud vaid ringi, selle sees oleva kahe täpi ja kriipsuga. Edasi liigub skaala juba teise märgisüsteemi (kolmandast ikooni kategooriast teise), kus nägu markeeribki vaid sõna „nägu”. Sealt edasi muutub sõnaline kirjeldus näost rafineeritumaks ja metafoorsemaks.

McCloud ütleb, et „kujutise abstraktsemaks muutmine ei ole niivõrd detailide elimineerimine, kuivõrd keskendumine teatud detailidele.” (McCloud 1993: 30). McCloud lisab veel, et mida abstraktsem on kujutis (olgu selleks siis tegelane või mõni muu sõnumikandja), seda paremini võetakse vastu ideed (McCloud 1993: 37). Selle väite kohaselt tõmbab liiga realistlik või üleküllastatud kujutis pigem tähelepanu endale, kui sõnumile, mida ta edastada püüab. Siit joonistub välja ka tendents, et realistlikuma või kirevama pildikeelega koomiksid kipuvad olema pigem visuaalselt köitvamad ning sisu

---

<sup>23</sup> Kuna igal autoril on oma joonistamise „käekiri”, siis on antud skaala lihtsustatud ja üldistav.

<sup>24</sup> Käesolevas kontekstis ei mõisteta karikatuuri kui satiirilist pilapilti, vaid kui abstraktsemaks muudetud ja lihtsustatud kujutisi.

poolest kergekoelisemad<sup>25</sup>. Kuna „Mausi” pildikeel on tinglik<sup>26</sup>, siis võib seda pidada pigem ideepõhiseks teoseks. Samas esineb „Mausis” ka detailseid „juhendeid” (näiteks Vladeku üksikasjaline kirjeldus, kuidas saapaid parandada), geograafilisi kaarte ning arhitektuurilisi skeeme (näiteks detailirohked kujutised ja kirjeldused Auschwitzi gaasikambritest ja juudi getode peidupaikadest). Kuid need detailirohked paneelid on „Mausis” pigem erandid ning mõjuvad autoripoolse vajadusena kinnitada holokausti reaalsust.

McCloud toob veel välja, et mida abstraktsem ja universaalsem on kujutis, seda rohkem subjekte võib see kujutada (McCloud 1993: 31). Samuti väidab McCloud, et mida ikoonilisem on teose karakter, seda kergemini suudab lugeja end tegelasega samastada (McCloud 1993: 43). Selle väitega nõustub ka siinkirjutaja, kuna abstraktsema tegelaskuju puhul ei ole viimase füüsilised omadused nii piiritletud kui realistlikuma tegelase puhul, mis jätab lugejale ka laiemat tõlgendusruumi. Teisisõnu – mida abstraktsem on kujutis, seda vabam on lugeja ning seda rohkem saab lugeja kujutist oma äranägemise järgi abstraheerida. Siinkohal mõistetakse abstraheerimise all mõttelist protsessi, kus tingliku kujutise tervikuks kujunemine (ja lünkade täitmine) toimub puuduvate tunnuste esilekutsumisega lugeja peas. „Mausi” tegelasloome puhul aktiveerub abstraheeritus eriti tugevalt, kuna loomade peade ja inimeste kehadega kujutatud tegelased teevad lugeja kujutluspildis (eeldatavasti) läbi metamorfoosi, kus kaksipidised tegelased muutuvad terviklikeks inimkujulisteks tegelasteks. Seepärast võib ka väita, et „Mausi” tegelaskujude ikoonilisuse aste on kõrge. Eristusi tegelaskujude vahel tehakse peamiselt rahvuse alusel (erinevatest rahvustest tegelasi on kujutatud erinevate loomade peadega), kuid ka tegelaste riietuste, aksessuaaride ning neile omistatud tekstiga. Samas võib mõnede „Mausi” tegelaste puhul täheldada ka abstraktsuse astme varieeruvust. Valdavalt tingliku tegelasloome lõhkumiseks on kasutatud näiteks ka kolme fotot – esimene on ülesvõte Anjast ja lapseas Artist, teine Vladeku ja Anja esimesest pojast Richieust ning kolmas ka

---

<sup>25</sup> Kindlasti pole see rusikareegel, kuid kõige levinumate (superkangelaste temaatikaga tegelevate) koomiksiste pildikeel on üldjuhul väga detailirohke ja tihe ning narratiiv on üles ehitatud pigem põnevusele kui sügavamatele ideedele.

<sup>26</sup> „Maus” on must-valge graafiline romaan. Paneelide taustadel rohkete tumedate joonte kasutamine jätab küll esmapilgul mulje, et tegu on n-ö üleküllastatud pildikeelega, kuid taustadel kujutatud esemeid ja atmosfääre on siiski edasi antud üldistava ning tingliku stiiliga.

juba eelpool mainitud foto on Vladekust. Samuti on oluline märkida, et Anjat, Vladekut ja Arti on põgusalt joonistatud ka inimkujul<sup>27</sup>, kuid mitte oluliselt realistlikumalt. Hiirte pead on asendunud küll inimeste peadega, kuid ekspressionistlik ja nurgeline stiil hoiab abstraktsuse taseme siiski kõrgel. Eelnevast jäeldub, et „Mausi” tegelaskujud pole läbivalt ühtse tinglikkuse astmega, vaid on McCloudi pildiliste ikoonide abstraktsuse skaalal liikuvad, eeldades ka erinevaid abstraheerituse kasutamise stiile.

## **2.3 Sulund**

Koomiks on staatiline meedium, kus narratiiv koosneb paneelides kujutatud fragmentaarsetest stseenidest. „Paneelid kätkevad endas nii aja kui ruumi osasid ning koosnevad katkendlikust rütmist ja eraldiseisvatest hetkedest.” (McCloud 1993: 67). Koomiks eeldab, et lugeja kujutlusvõime töötab vahendajana, mis täidab paneelide vahelised tühjad lüngad tegevusega (McCloud 1993: 88). McCloud defineerib sellist mõttelist protsessi terminiga *closure*, mille tõlkimisel teeb siinkirjutaja põike reaalteadustesse ning laenab definitsiooni matemaatikavaldkonnast ehk kasutab *closure*’i eestikeelse vastena terminit “sulund”. Matemaatikas mõistetakse sulundit kui kõikide ruumis olevate kinniste hulkade puutepunktide hulka. Teisisõnu – sulundi moodustavad kõikide ruumis olevate eraldiseisvate kinniste hulkade puutepunktidest tekkinud ühisosa. Sellise definitsiooni võib üle kanda ka koomiksi paradigmasse, kus narratiiv saab tervikuks lugeja mõttelise protsessi ehk siis sulundi aktiveerimise kaudu. Eraldiseisvad ja staatilised paneelid (kui kinnised hulgad) saavad sulundi kaudu tähenduslikuks, ühtseks ja jätkuvaks ideeks (kinniste ja eraldiseisvate hulkade puutepunktidest tekkinud ühisosaks). McCloud defineerib sulundi tuuma lihtsalt ja konkreetset – sulund on tema mõistes osade jälgimine, kuid terviku nägemine (McCloud 1993: 63).

McCloud ütleb, et iga autori poolt kujutatud akt on lõpetatud lugeja poolt paneelide vahelises alas sulundiga. McCloud illustreerib seda väidet järgmise lihtsustatud näitega –

---

<sup>27</sup> 2003. aastal ilmunud „Mausis“ lehekülgedel 102 – 105, kus on sisse toodud Spiegelmani varasem koomiks „Prisoner on the Hell Planet”.



kui ühes paneelis näidatakse õhku tõstetud relva ning selle järgnevas paneelis näiteks hoopiski linna panoraami ning taamal “kostvat” karjatust, siis paneelide vahel on relva langetanud lugeja, mitte autor (McCloud 1993: 68). Niisiis toimub sulund paneelide vahelises alas olevas “tühjuses” või “rennis”, kus lugeja kujutlusvõime muudab kaks eraldiseisvat liikumatut pilti ühtseks ideeks (McCloud 1993: 68). Samas lisab McCloud, et sulund võib aset leida ka paneeli sees, mitte ainult paneelide vahel. Paneelisisene sulund toimub siis, kui autor näitab paneelis ainult ühte osa tegevusest/pildist (McCloud 1993: 86). “Mausis” toimub näiteks paneelisisene sulund äärmiselt julmas stseenis, kus kujutatakse kuidas natsiohviter purustab juudi rahvusest poisi pea vastu telliskiviseina<sup>28</sup> (Spiegelman 2003: 110). Stseeni on kujutatud nii, et poisi pea jääb paneeli kadreeringust välja, jättes seega õõvastavama osa otseselt kujutamata ning seega sulundi paneeli sisse. Samuti tuleb märkida, et paneelisisene sulund ei välista paneelide vahel toimuvat sulundi protsessi – nende kahe kombinatsioonist moodustub tähenduslik tervik.

McCloud jaotab paneelide vahel aset leidva sulundi protsessi selle intensiivsuse järgi kuueks alakategooriaks. Esimene kategooria on tema järgi “hetkest–hetke liikumine, mis nõuab väga vähe sulundi kasutamist.” (McCloud 1993: 70). Sinna kategooriasse kuuluvad enamasti sõnatud paneelid, kus kahe või enama järjestikkuse paneeliga on markeeritud väga väikest muutust (näiteks silmade sulgemist). “Mausis” on selliseks sulundi kasutamise näiteks pildid, kus kujutatakse nelja paneeliga pisara langemist<sup>29</sup>. Samas tuleb aga märkida, et selline hetkest–hetke liikumine on “Mausis” pigem erandiks. Teise kategooriasse kuulub tegevusest–tegevusse liikumine, kus kujutatakse subjekti tegevust ning mis nõuab juba rohkem sulundi kasutamist (McCloud 1993: 70). “Mausis” on sellised näiteks kolm paneeli, kus kujutatakse, kuidas Vladek tänu oma taiplikkusele ühest väga vähestest loomavagunis olnud vangidest ellu jäi<sup>30</sup> (Spiegelman 2003: 245). Sellised paneelid on “Mausis” kõige levinumad. Kolmas kategooria on “subjektist–subjekti liikumine, kus ühe subjekti juurest liigutakse teiseni, samal ajal ühte stseeni või ideesse jäädes.” Selline liikumine nõuab juba intensiivsemat sulundi kasutamist, et muuta subjektist-subjekti liikumine tähenduslikuks (McCloud 1993: 71). “Mausis” on selliseks

---

<sup>28</sup> Vt lisa number 1.

<sup>29</sup> Vt lisa number 12.

<sup>30</sup> Vt lisa number 2.

liikumiseks näiteks paneelid, kus kujutatakse vangide ülevaatus<sup>31</sup> (Spiegelman 2003: 218). Tugevamad vangid saadeti tagasi tööle, kuid nõrgemad ja haigemad vangid saadeti hukkamisele. Taaskord ei näidata hukkamist otseselt – järgmises paneelis vihjab põletusahjudele vaid suitsev korsten, mistõttu nõuavad kõnealused paneelid tervikliku tähenduse loomiseks intensiivset sulundi kasutamist.

Neljandasse kategooriasse kuulub “stseenist stseeni liikumine, kus kõrvuti asetsevate paneelide vahele võib jääda väga suur ajaline või ruumiline distants.” (1993: 71). “Mausis” on stseenist stseeni võttestikku kasutatud väga tihedalt, kuna teose narratiiv teeb pidevalt põikeid oleviku ja mineviku vahel. Näiteks liigub aegruum Vladeku holokaustimeenutustest tema lapsepõlvemälestustesse, kui ta näeb, kuidas üks vangidest maha lastakse<sup>32</sup> (Spiegelman 2003: 242). Vangi mahalaskmine tekitab Vladekus assotsiatsioone lapsepõlves nähtud naabri marutaudis koera hukkamisega. Esimeses paneelis kujutatakse maas lebavat vangi ning sellele järgnevas kahes paneelis rändab tegevustik mitukümmend aastat tagasi Vladeku lapsepõlvemälestusse, kus kujutatakse koera mahalaskmist ja lapseas Vladekut. Järgmises paneelis on narratiiv taas hüpanud tagasi Vladeku holokausti-mälestustesse ning maas lebavast koerast on saanud maas lebav vang. Seega on viie paneeli vältel narratiiv teinud põikeid nii ajas kui ruumis. Selline äkiline erinevas ajas ja ruumis (ning samuti ka tegelaskujudes) orienteerumine vajab terviktähenduse loomiseks paindlikku ja intensiivset sulundi kasutamist.

Viies kategooria on McCloudi järgi “aspektist aspekti liikumine, kus aeg ei ole oluline ning keskendutakse pigem ruumilistele, meeleolulistele või ideelistele aspektidele.” (McCloud 1993: 72). Sellised on “Mausis” näiteks paneelid, kus on kujutatud koonduslaagrite gaasikambrite ja põletusahjude planeeringuid<sup>33</sup> (Spiegelman 2003: 230–231). Aspektist aspekti liikuvad paneelid on “Mausi” puhul pigem erandid ning ei vaja nii kõrget sulundi kasutamise astet kui näiteks eelmine kategooria. Viimaseks kategooriaks on “paneelide mitteloogiline järjestus, kus kõrvuti asetsevate paneelide vahel ei ole mitte

---

<sup>31</sup> Vt lisa number 3.

<sup>32</sup> Vt lisa number 4.

<sup>33</sup> Vt lisa number 5.

mingit loogilist seotust.” (McCloud 1993: 72). „Mausis” selliseid paneelide järjestusi ei esine.

McCloud ütleb, et „kui ikoonid on koomiksi sõnavara, siis sulund on koomiksi grammatika.” (McCloud 1993: 67). Eelnevast jäeldub, et sulund on koomiksi terviknarratiivi loomes kõige olulisemaks teguriks, kuna sulundi aktiveerimisel seotakse fragmentaarsed tähendusüksused ühtset ideed kandvaks tervikuks. Samuti võib öelda, et kuna „Mausis” esineb kõige enam tegevusest tegevusse ja stseenist stseeni paneele, siis eeldab teose narratiiv paindlikku ja tihedat sulundi kasutamist

---

## ***2.4 Koomiksi aegruum: paneelid, jutumullid ja heliefektid***

Aegruumi määratletakse koomiksis pildikeele ja tekstiga. Samuti aitavad aega defineerida ka heli ja liikumine. Kuid aegruumi määratlemisele võivad kaasa aidata ka erinevad paneelide ja jutumullide kujutamise tehnikad. Käesolevalt vaadeldaksegi, mis võimalusi on välja pakkunud McCloud ja Eisner ning kõrvutatakse need paralleelselt „Mausis” kasutatud võtetega. Eesmärgiks on seeläbi analüüsida „Mausis” kasutatud paneelide ja jutumullide kujutamise võtteid ning uurida, kuivõrd on McCloudi ja Eisneri poolt väljapakutud käsitlused ülekantavad „Mausile”.

### **2.4.1 Paneelid**

Paneeliks nimetatakse ühte pilti koomiksileheküljel. Samas tuleb ka märkida, et ühe paneeli ehk pildi sisse kuuluvad (üldjuhul) ka erineva ikoonilisuse astmega sümbolid ning keele, teaduse ja kommunikatsiooni ikoonid (näiteks jutumullid ja tekstiremargid), mille kaudu narratiivi samuti edasi antakse. Seega töötab paneel justkui kõikide narratiivi edasiandmise vahendite konteinerina. Samas ütleb McCloud, et ka paneeli ennast võib pidada üheks koomiksi ikooniks (McCloud 1993: 98). „Paneel on põhiliseks indikaatoriks, et aeg või ruum on tükkeks jaotatud. Aja kestvus ja ruumi dimensioonid on defineeritud peamiselt paneeli sees oleva konteksti poolt.” (McCloud 1993: 99). Kuid samas mängivad

ka paneelide erinevad kujutamise viisid aja määratlemisel ja lugeja kujutluspildi mõjutamisel olulist rolli.

Will Eisner kirjutab sarnaselt: „Paneeli kontuuride ehk raamide esmaseks funktsiooniks on pakkuda raamistik, mille sisse paigutada objekte ja tegevustikku, kuid samas võib neid käsitleda ka ühe osana koomiksi mitteverbaalse keelest.“ (Eisner 2006: 44). Paneeli kontuur annab tegevustikule lisanüansse ning aitab määratleda stseeni aegruumi. Kuna paneeli kujutamise viisid sõltuvad suuresti ka autori stiilist, siis on paneelide vorme väga erinevaid. Eisner toob välja kõige universaalsemad ja tihedamini kasutatavate paneelide kujutamiseviisid. Kõige klassikalisem paneel on ristküliku- või ruudukujuline ja sirgete raamjoontega. Eisneri järgi kasutatakse ristkülikukujulisi paneele, millel on teravad ning sirged kontuurid, enamasti oleviku väljendamiseks (seda juhul kui tekstiline narratiiv pole märkinud teisiti) (Eisner 2006: 44). „Mausis“ selline üldistus ei kehti, kuna ka (enamus) minevikus toimuvaid paneele on kujutatud rangelt määratletud ristküliku- või ruudukujuliste sirgete raamidega<sup>34</sup>. Ehk teisisõnu on „Maus“ Eisneri teoorias väljatoodud erandiks, kus paneeli raami järgi ei saa alati aegruumi olevikuna tõlgendada. Küll aga joonistub „Mausis“ välja tendents, kus minevikku kujutavad paneelid on eklektilisema kujuga, kuid sellest pikemalt hiljem.

Lainelise raamiga paneel sümboliseerib Eisneri järgi meenutust või tagasivaadet minevikulisse aegruumi (Eisner 2006: 44). „Mausis“ esineb kokku vaid kuus paneeli, mille ümber on kasutatud lainelist raami. Esimene selline paneel kujutab vangide hukkamist maasse kaevatud põletusaukudes (Spiegelman 2003: 232). Ülejäänud viis paneeli käsitlevad traagilist episoodi Vladeku tutvavast, kes elas üle koonduslaagrid, kuid koju jõudes tapeti kahe poola mehe poolt, kes vahepealsetel aastatel olid hõivanud tema kodu ja pagariäri<sup>35</sup> (Spiegelman 2003: 292). Mõlemate stseenide puhul polnud Vladek ise otseseks pealtnägijaks, vaid sai info kolmandalt osapoolelt. Seega võib öelda, et „Mausis“ märgivad lainelise raamiga paneelid nende stseenide puhul küll minevikulist aegruumi, kuid sümboliseerivad kaudselt saadud infot, mitte otseselt läbielatud. Samuti tuleb nentida, et

---

<sup>34</sup> Vt näiteks lisa number 3. Tegevustik toimub küll minevikus, kuid paneeli raamid on sirged ja ristkülikukujulised.

<sup>35</sup> Vt lisa number 6.

sellist võttestikku pole „Mausis“ kasutatud järjepidevalt. Näiteks on kõiki Anja läbielamisi ja mälestusi (millest Vladek pojale jutustab, kuid milles ta ise osaline polnud) kujutatud risküliku- või ruudukujuliste sirgete raamidega. Seega võib väita, et „Mausis“ esineb küll lainelise raamiga paneele, mis osaliselt ühtivad ka Eisneri tõlgendusega, kuid need jäävad pigem erandiks ning minevikulist aegruumi või meenutusi ei kujutata läbivalt klassikaliste laineliste paneelide raamidega.

Eisner kirjutab ka pilve meenutava paneeli raamistikust, mis tema järgi väljendab unistust või mõttes toimuvat tegevustikku (Eisner 2006: 47). „Mausis“ ei ole sellist raamistikku kasutatud, kuna narratiivis ei käsitleta ühtegi otseselt unistuses toimuvat tegevustikku. Traumanarratiivi taustal võib sellist unistuste puudumist või mittekaasitlemist näha märgilisena – unistustel pole traumanarratiivis kohta. Ehk teisisõnu pole unistuste meenutamine niivõrd oluline, kui reaalselt juhtunu või läbielatu edasi andmine. Samuti võib „Mausi“ kontekstis siduda unistuste käsitlemise puudumise ka Vladeku äärmiselt pragmaatilise iseloomuga – tema natuurile pole paigalseis või unistamine juba alupäraselt omane.

Järgmisena toob Eisner välja sakilise kontuuriga paneeli, mis väljendab tema järgi pingelist või väga emotsionaalset olukorda (Eisner 2006: 46). „Mausis“ esineb kaks sakilise raamiga paneeli ning mõlemas paneelis kujutatakse Vladeku (ja esimeses paneelis ka Anja) natsidele vahele jäämist<sup>36</sup> (Spiegelman 2003: 157; 268). Kuna tegemist on äärmiselt pingeliste stseenidega, siis võib väita, et siinkohal sobib Eisneri sakilise paneeli tõlgendus ka „Mausis“ esinevale kahele paneelile. Ehk teisisõnu väljendavad mõlemad paneelid ehmatavat ja äkilist ajahetke, mis juhatavad sisse narratiivipöörded. Eisner toob välja ka sellise võimaliku kujutamisi viisi, kus tegevustik tungib paneeli raamidest välja, luues illusiooni jõulisest või ohtlikust olukorrast (Eisner 2006: 46). Sellist võtet on „Mausis“ kasutatud mitmel korral. Näiteks paneelis, kus Vladeku isa ronib teisele poole aeda, ühinedes seega Auschwitzis saadetavate juutidega<sup>37</sup> (Spiegelman 2003: 93). Üle aia ronivat tegelast kujutatakse osaliselt ka paneelist väljuvana ning tekstiremargiga lisatakse, et need, kes teisele poole aeda saadeti, ei naasnud enam kunagi koju. Seega väljendatakse paneeli

---

<sup>36</sup> Vt lisa number 7.

<sup>37</sup> Vt lisa number 8.

raamistikust väljuva tegevustikuga olukorda, kus tegelane ronib ühtlasi välja ka n-ö turvalise aegruumi raamidest. Paneeli raamidest väljumine märgib siinkohal ka narratiivist ja elust välja astumist – Vladek ei näinud oma isa pärast seda päeva enam kunagi, kuna teisel pool piiri olevad juudid saadeti otse Auschwitzi gaasikambritesse.

Eisner ütleb, et ka paneeli raamide puudumine võib olla kõnekas. Eisner läheneb raamideta paneeli tõlgendamisele ruumilisest aspektist – tema järgi väljendab raamide puudumine avarust või piiramatut ruumi (Eisner 2006: 47). McCloud vastupidi läheneb ajalisest aspektist ning kirjutab, et raamideta paneel võib jätta mulje ajatusest (McCloud 1993: 102). McCloud lisab, et sarnane ajatuse illusioon võib tekkida ka sõnatu paneeli puhul, kui pildikeel ei paku vihjeid aja kestvuse kohta. Sellised ajaliselt ja raamistuslikult lahtised paneelid võivad lugeja kujutluspilti kauemaks jääda, pikendades seega paneeli ajahetke (McCloud 1993: 102). „Mausis“ esineb raamideta paneele tihedalt, kuid need ei märgi enamjaolt ei ruumilist avarust ega ka ajatust. Kuna „Mausis“ on omavahel põimunud mineviku- ja olevikunarratiivid, siis esineb seal ka palju narratiivikatkeid. Paneelid mis käsitlevad Vladeku meenutusi, on suletud kinniste raamidega paneelidesse ning narratiivipõikeid minevikust olevikku (kui Art isa loo kohta täpsustavaid küsimusi esitab või Vladek ise midagi etteruttavalt lisab) on kujutatud raamideta paneelidega. Vladeku meenutuste kujutamisel esineb vaid neli raamistuseta paneeli, mis sobituvad avatud ruumi või pikema aja (kuid mitte ajatuse) kontseptsiooniga (Spiegelman 2003: 34; 51; 68; 83). Kõik neli paneeli jäävad ka aega enne koonduslaagritesse vangistamist, mistõttu võib märgiliseks pidada, et pärast seda ei esine Vladeku minevikunarratiivis enam ühtegi lahtist paneeli. Teisisõnu suletakse ka narratiiv pärast Vladeku ja Anja Auschwitzi jõudmist sümboolselt kindlatesse raamidesse. Seega ilmneb, et raamideta paneele kasutatakse „Mausis“ pigem minevikunarratiivist väljumise märkimiseks kui piiramatu ruumi või ajatuse kujutamiseks.

McCloud toob ajatuse illusiooni loova võttena välja ka leheküljelt n-ö välja voolava paneeli. McCloud ütleb, et kui paneelil pole kindlat raami ning ta n-ö väljub lehekülje piiridest, siis ei ole ka selles olev aeg suletud ning liigub ajatusse ruumi. Sellised ajatu iseloomuga paneelid loovad viivitava meeleolu või erilise kohatunnetuse (McCloud 1993: 103). „Mausis“ esineb kaks sarnase kontseptsiooniga paneeli. Esimene selline võte kujutab

Auschwitzi väravaid, selle ees olevaid natsi ohvitseri ning sinna veoautoga saabuaid Vladekut ja Anjat<sup>38</sup> (Spiegelman 2003: 159). Kõnealune stseen võtab enda alla peaaegu terve lehekülje, ületades siinkohal isegi paneeli vormi, mõjudes pigem leheküljesuuruse pildi kui paneelina. Selline raamistamata ja „voolav“ pilt-paneel annab mõista, et narratiiv liigub pärast Auschwitzi väravatest läbi astumist hoomamatusse ruumi, milles toimunut ei ole võimalik täielikult kaardistada või mõista. Teine „voolav“ paneel esineb stseenis, kus Vladek näitab Artile säilinud perekonnafotosid ning jutustab nendel olevate inimeste elusaatustest<sup>39</sup> (Spiegelman 2003: 275). „Voolav“ paneel koosneb surnud sugulaste piltidest, mis justkui langevad leheküljelt välja. Spiegelman ütleb, et tema eesmärgiks oli nende anonüümsete piltide hunnikuga luua seos koonduslaagrites üksteise otsa visatud surnukehadega (Spiegelman 2011: 222). Seega voolab olevikuline paneel justkui tagasi minevikku ning loob seose varasemate paneelidega, kus kujutatakse massihukkamisi või vangide surnukehasid. Esimese „voolava“ paneeli puhul jõustub McCloudi ajatuse ja spetsiifilise ruumi kontseptsioon hästi, kuna annab tõepoolest edasi ka seda, et vangide jaoks kaotas aeg Auschwitzis kindlad piirid, kuid teise paneeli puhul mõjub see võte pigem narratiivi pausi sissetoomise või aegruumis rändamise kui ajatuse või piiramatu ruumi väljendamisena.

Eisner märgib, et lisaks paneeli raamide erinevatele kujutamiskiisidele mängivad loo rütmi ja aja möödumise määratlemisel olulist rolli ka paneelide suurus ja arv.“ (Eisner 2006: 30). Eisner toob aja tihendamise ja aeglustamise võttena välja näite, kus ühe stseeni kujutamiseks kasutatakse rohkem paneele, mis muudab tegevustiku tükeldatumaks, aeglustades seega loo rütmi ning luues illusiooni venivast või väga väikesest ajavahemikust (Eisner 2006: 30). „Mausis“ on narratiivi rütm äärmiselt eklektiline, hüpates minevikunarratiivi tihedast ning heitlikust tegevustikust üle isa ja poja stabiilses aegruumis toimuvatele vestlustele. Arti ja Vladeku vestlustele on pühendatud „Mausi“ eklektilise stiili mõistes küll üsna palju järjestikkuseid paneele, kuid siinkohal ei ole tihedate paneelide peamiseks eesmärgiks aeglaselt mööduva aja märkimine, vaid pigem dialoogi edasiandmine ning narratiivi lünkade täitmine. Eelnevat arvesse võttes esineb „Mausis“

---

<sup>38</sup> Vt lisa number 9.

<sup>39</sup> Vt lisa number 10.

Eisneri näitega otseselt suhestuvaid paneele pigem harva. Üheks selliseks näiteks on stseen, kus Anja õde Tosha otsustab iseenda, oma lapsed ja tema hoole alla usaldatud (Anja ja Vladeku esimese poja) Richieu pigem mürgitada kui lasta ennast ja lapsi Auschwitzis saata<sup>40</sup> (Spiegelman 2003: 111). Kõnealust stseeni oleks võinud edasi anda ka ühe paneeliga, kuid autor on kujutanud seda kolme, Tosha näole aina lähemale liikuva paneeliga, aeglustades hetkeks narratiivi närvilist rütmi ning rõhudes seega vastu võetud otsuse raskusele. Pikad ja kitsad paneelid võivad samuti mõjuda aega venitavalt. Samas võivad sellised paneelid tekitada ka täistuubituse tunde, tõstes seega kerkiva paanika tempot (Eisner 2006: 33). „Mausis“ on sellist võtet kasutatud näiteks „Prisoner on the Hell Planetis“ esineva stseeni puhul, kus Artile öeldakse, et tema ema on enesetapu teinud<sup>41</sup> (Spiegelman 2003: 103). Stseeni on edasi antud viie paneeliga, millest neli on „Mausi“ kõige kitsamad paneelid ning kujutavad murtud ja segaste tunnetega Arti. Kõnealused paneelid toimivad siinkohal seega nii aega venitavalt (nelja paneeliga kujutatakse pisara langemist), kui ka tegelase ängi ja ahistatust väljendavalt.

Eisner kirjutab, et koomiksis on aeg ja rütm omavahel tihedalt seotud (Eisner 2006: 30). Rütm luuakse järjestikku asetsevate paneelide kujutamiskiisiga – nagu aegruumigi, on ka rütmi loovateks vahenditeks paneelide raamid, kujud ning arvud. Mida rohkem on üksteise järele asetatud korrapärase kujuga paneele, seda stabiilsem on ka narratiivi rütm. Ian Johnston toob välja, et „Mausis“ on olevikku kujutavate paneelide raamistik enam-vähem ühe suurusega ning loogiliselt vasakult paremale loetavad, kuid Vladeku meenutusi kujutavate paneelide vormid on tihti peale varieeruvad ning tingivad seetõttu ka tavapärast lugemissuunda. Sellise lähenemisega viitab autor võimatuna näivale katsele isa holokausti kogemusi etteaimatavasse ning konkreetseesse raamistikku suruda (Johnston 2001). Tõepoolest on olevikunarratiivi käsitlevad paneelid korrapärasema vormiga, luues seega stabiilse rütmi ning aegruumi. Minevikunarratiivi kujutavad paneelid on eklektilise kuju ja suurusega, mis teevad loo rütmi katkendlikuks. Sellise kõikuva iseloomuga rütm väljendab mõjusalt ka mälu ja mäletamise katkendlikkust ning rõhub traumanarratiivi episoodilisusele.

---

<sup>40</sup> Vt lisa number 11.

<sup>41</sup> Vt lisa number 12.



McCloud toob eelnevatele paneelide kujutamiseviisidele lisaks välja ka võimaluse, kus üks suur paneel toimib ajaliselt kui mitu väikest paneeli (McCloud 1993: 97). Ehk teisisõnu on suure paneeli konteksti kaudu edasi antud pikemat ja nüansirohkemat aega, kui pelgalt ühele kindlale tegevusele suunatud ajahetke. Sellisena on “Mausis” kujutatud paneeli, kus lugeja justkui piiluks suurest aknast tuppä, kus Anja perekond, kes koosneb kaheteistkümnest liikmest, istub laua äärde õhtust sööma<sup>42</sup> (Spiegelman 2003: 76). Perekonnaliikmeid on kujutatud suurest grupist eraldiseisvas tegevustes, mistõttu on ka paneelis kujutatud aeg tihedam ning selle “lugemisele” kulub tavapärasest rohkem aega. Veelgi omapärasem võte ilmneb aga kõnealusele suurele paneelile järgnevates väiksemates paneelides, mis tegelikult on fookuseeritud fragmendid eelnevast suurest paneelist. Spiegelman täpsustab hiljem, et tegelikult jaotavad suure paneeli tinglikult väiksemateks ajauksusteks juba ka aknaraamid, mis järgnevates pildiridades on eraldiseisvateks paneelideks vormistatud, andes seega võimaluse muidu sarnaseid tegelasi teksti kaudu eristada (Spiegelman 2011: 167). Samas ilmneb “Mausis” ka McCloudi suure paneeli teooriale risti vastupidine võte, kus mitu väikest paneeli toimivad kui üks suur paneel<sup>43</sup>. Stseenis, kus Art ja Vladek vaatavad üle vanu perekonnafotosid, ilmneb, et isapoolsest suguvõsast on säilinud vaid üks foto (Spiegelman 2003: 276). Seega esindavad Vladeku perekonda vaid tema mälestused ja nende edasistest elusaatustest kaudselt saadud info. Spiegelman ütleb, et kuna Vladeku perekonnast polnud säilinud isegi mitte pilte (v.a üks foto vennast), siis esindab läbi mitme väikese paneeli kujutatud Vladeku keha kogu tema surnud perekonda (Spiegelman 2011: 224). Paneelid kujutavadki üksildast ja (ka sõna otseses mõttes tükkideks) murtud Vladekut, kelle jaoks perekond koosnebki vaid tühjast paneelidest, mida tal tuleb endal täita.

Lisaks eelnevatele McCloudi ja Eisneri poolt välja toodud paneelide käsitlustele esineb “Mausis” veel ka ringikujulisi ja viltuselt kujutatud paneele. Spiegelman ütleb, et ringikujulisi paneele on ta “Mausis” kasutanud nii teatud stseenide või ideede täpsustamiseks kui ka kompositsiooniliste elementidena (Spiegelman 2011: 183). Samuti töötavad ringikujulised paneelid n-ö luubi või mõnda hetke/ objekti lugejale “lähemale

---

<sup>42</sup> Vt lisa number 13.

<sup>43</sup> Vt lisa number 14.

toovana”. Näiteks stseeni, kus Vladek annab ohvitserile pistist, kujutatakse küll tavalise paneelina, kuid all vasakul nurgas on väikese ringikujulise paneeliga toodud sõrmuse käest–kätte andmine rohkem fookusesse<sup>44</sup> (Spiegelman 2003: 117). Spiegelman sõnab, et viltuselt kujutatud paneele on “Mausis” kasutatud Anja emotsionaalselt ebastabiilsete seisundite rõhutamiseks (Spiegelman 2011: 182). Selliselt on kujutatud paneele, kus Anja kardab, et Vladek abiellub temaga vaid raha pärast ning ka stseenis, kus Anja jõuab sünnitusjärgse depressiooni haripunkti ning ütleb, et ta ei hooli enam millestki ja ei taha enam elada (Spiegelman 2003: 24; 33). Samas on “Mausis” viltuste paneelidega kujutatud ka joonistusi fotodest, Vladeku visandatud skeeme peidupaikadest ja stseene, kus Anja ja Vladek on kellelegi vahele jäänud. Samuti on viltuse paneeliga kujutatud stseeni, kus Vladek ja tema sõber varjavad end küünis, mille vahetus läheduses plahvatab äkitselt ameeriklaste heidetud pomm<sup>45</sup> (Spiegelman 2003: 270). Maapinda raputav plahvatus kajastub ka viltuselt kujutatud paneelis, väljendades seega mõjusalt plahvatuse poolt tekitatud vibratsiooni, andes ühtlasi edasi ka spetsiifilist ruumitunnetust.

## 2.4.2 Jutumullid ja heliefektid

Jutumullid annavad edasi tegelaste kõnet, mõtteid ja tundeid ning on seega ka olulised narratiivi ja aegruumi vahendamise atribuudid. Eisner käsitleb jutumulle kui „meeleheitlike vahendeid<sup>46</sup>“ heli kui nähtamatu elemendi visuaalseks kujutamiseks (Eisner 2006: 26). McCloud märgib sarnaselt, et jutumullid on koomiksis kõige laiemalt kasutatud ja mitmekülgsemad sünesteetilised ikoonid, kuna püüavad visuaalsena kujutada ka heli (McCloud 1993: 134). McCloud jaotab heli markeerivad vahendid kaheks – jutumullideks ja heliefektideks. Nii jutumullid kui heliefektid lisavad paneelis kujutatud ajale kestvust ning määratlevad selle iseloomu (McCloud 1993: 116). „Mausis“ on erinevaid heliefekte kasutatud tihedalt. Nii näiteks märgib uksele koputamist helijäljenduslik *knock-knock*, telefonihelinat *ring-ring*, tulirelvadest laskmist *bang-bang*, auto pidurite kriginat *skreeeeek*, ukse kinni löömist *slam* ja plahvatust näiteks *kkaboomm*. Esineb ka tunde väljenduslike

---

<sup>44</sup> Vt lisa number 15.

<sup>45</sup> Vt lisa number 16.

<sup>46</sup> Algupäraselt *desperation device*.

helide kujutamist – näiteks paneelis, kus kujutatakse öist Sordula majade siluetti, mille akendest „kõlavad“ kõhuvalu käes vaevlevate elanike hääled („ow!“, „groan“, „oy!“, „ouch!“), kuna nad sõid kooki, kus jahu oli kogemata segatud pesuseebiga (Spiegelman 2003: 121).

Iga jutumull sisaldab endas tegelaste kõneldud tekstile kulunud aega, kuid võib kohamääratluslike repliikide kaudu defineerida ka ruumi. „Mausis“ on jutumullidel aegruumi määratlemisel eriliselt oluline koht, kuna väga suur osa Vladeku elukäigust on antud edasi just jutumullides sisalduva tekstiga – vastavalt vestluses pojaga või minevikunarratiivis esinenud tegelastega. „Mausis“ on jutumulle kujutatud enamjaolt klassikaliste ellipsikujuliste raamidega, kuid esineb ka sakilise raamistusega jutumulle. Sakilise raamiga mulle on kõige tihedamini kasutatud (enamjaolt natsiohviteride) karjuvate repliikide ning käskiva kõneviisi iseloomustamiseks, väljendades seega nende jõupositsiooni ja tekitades narratiivi pingelise ja äreva rütmi (näiteks Spiegelman 2003: 225; 226). Eisner märgib, et sakilise raamiga jutumull väljendab heli või kõnet, mis kostub telefonist, raadiost või mistahes muust heli vahendavast aparaadist (Eisner 2006: 27). „Mausis“ on kasutatud sellist võtet näiteks episoodis, kus Art kuulab üle diktofoni salvestatud vestlusi isaga (kes selleks ajaks on juba surnud), mis antud kontekstis töötab ka minevikunarratiivi sissejuhatava vahendina<sup>47</sup> (Spiegelman 2003: 207). Samuti on „Mausis“ kõik telefonivestlusi kujutavad jutumullid joonistatud sakilise raamiga. Samas tuleb veel märkida, et „Mausis“ esineb selliseid jutumulle ka tegelaste ehmatust ja paanikat väljendavates mullides, mis toovad taaskord narratiivi rütmi sisse katkendlikkust (näiteks Spiegelman 2003: 206; 248).

Jutumullide kõrval kasutatakse koomiksis ka mõttemulle, mis väljendavad tegelaste välja ütlemata lauseid ehk mõtteid ning on tavaliselt kujutatud pilvekujuliste raamidega (Eisner 2006: 27). „Mausis“ on mõttemulle kasutatud vaid kolmes stseenis (Spiegelman 2003: 21; 50; 105). Näiteks ilmnevad esimesed kaks mõttemulli juba üsna teose alguses, kus Vladek läheb Anjale külla, hiilib salaja tema magamistuppa ning sorib tema kappides, et teada saada, kui korralik perenaine Anja on. Esimeses mõttemullis on väljendatud Vladeku rahulolu: „Kõik on puhas ja korras, täpselt nii nagu mulle meeldib!“, kuid juba

---

<sup>47</sup> Vt lisa number 17.

järgmisel hetkel leiab Vladek hunniku tundmatuid tablette ning järgnevas mõttemullis on väljendatud tema jahmatust<sup>48</sup> (Spiegelman 2003: 21). Seega on kõnealused mõttemullid üheks näiteks narratiivi pöördeliste hetkede ja pineva rütmi loomisel. Ühtlasi võib neid pidada ka esimeseks vihjeks Anja depressiivsusele kalduvale iseloomule ja Vladeku vajadusele kõike kontrollida ning Anja üle domineerida.

---

<sup>48</sup> Vt lisa number 18.

### 3 Tähendusloome elemendid „Mausis“

„Nii nagu strukturaallingvistika ülesandeks on uurida märke ja nendevahelisi suhteid, nii vaatleb ka strukturalistlik kirjandusteadus kirjandusteost tervikliku ja seoselise märgisüsteemina, mis ühendab endas nii väljenduse kui ka sisu plaani. Strukturalistliku kirjanduskriitika jaoks sõltub kirjandusteosele eriomane paljuski struktuurist, mis omakorda eeldab ennekõike süsteemi ühtsuse olemasolu. Eesmärk on tuua esile tähenduslikud elemendid ja näidata, miks ja mil viisil need on omavahel seotud.” (Org 2009: 660). Järgnevas peatükis analüüsitaksegi „Mausi“ struktuuri ja selle elemente: tegelaste funktsioone ja kujutamisi, pildi ja sõna interaktsioone ning narratiivi iseärasusi ja struktuuritervikut.

#### 3.1 Tegelaste funktsioonid ja antropomorfne kujutamisviis

Käesolevas alapeatükis analüüsitakse „Mausi“ peategelaste – Vlodeku ja Arti – ning tihedamini esinevate kõrvaltegelaste – Anja, Françoise ja Mala – olemust ja funktsioone loo edasi andmisel. Ühekordselt ja/või harva episoodiliselt esinevaid põhjalikumalt individualiseerimata kõrvaltegelasi sisejutustusest pikemalt ei analüüsita, kuna nende funktsioonid on koondatavad korduvatele ühistunnustele. Vlodeku ja Anja juhututtavad või sugulased esindavad teoses holokausti ajal ennastsalgavaid truuduse või inimlikust hirmust tulenevaid reetlikkuse funktsioone. Natsistlikute tegelaste ühistunnuseks on kujutada nimetut massi, kes kannavad anastajate, rusujate ning ahistajate mentaliteeti. Kaasvangide funktsioonideks on väljendada vangilaagrite psühholoogilist ning füüsilist traagikat ning Poola kodanike funktsiooniks on edasi anda hirmu, kaastunnet, reetlikkust või abivalmidust sõjalise terrori olukorras.

Kõige keerulisem funktsioon on Art Spiegelmanil<sup>49</sup>, kuna ta kannab üheaegselt nii loo vastuvõtja, kujundaja, edasiandja kui ka tegelase rolli. Spiegelman nendib ka ise biograafilise narratiivi autentsusega tekkivaid probleeme, tõdedes, et vaatamata sellele, et

---

<sup>49</sup> Siinkohal just Art Spiegelman, mitte lihtsalt Art kui tegelane või Spiegelman kui autor.

kõik on väga konkreetselt pilt pildi järel portreeteritud, ei juhtunud kõik siiski täpselt nii nagu kirjas/pildis: narratiiv kujunes sellest, mida isa mäletas, mida ta oli nõus jagama ja mida ta väitis, et juhtus (Brown 2002) . Kuid tegu ei ole vaid biograafilise teosega – lisandub ka autobiograafilisuse nüanss, kuna autor on ka enda eluloolisi aspekte teosega sidunud. Johnston kirjutab, et juba esimestest lehekülgedest saab selgeks, et teose põhiteema on seotud Arti ja tema isa vaheliste suhetega ning väidab, et Arti perekonna läbielamised holokaustis on pigem hoomamatuks taustalooks kui narratiivi keskmeks (Johnston 2001). Johnston viitab siinkohal „Mausi“ proloogile, kus kujutatakse fragmenti Arti lapsepõlvest, kus poiss läheb sõpradega tühise asja pärast tülli ning jookseb nuttes isa juurde. Vladek ütleb aga lohutamise asemel nagu muuseas: „Sõbrad? Sinu sõbrad?... Kui sa lukustaksid nad nädalaks ilma toiduta ühte tuppa... alles siis saaksid aru, kes on su sõbrad!“ (Spiegelman 2003: 6). Lisaks võib Spiegelmani omaeluloolisteks episoodidideks pidada ka stseene, mis kujutavad Arti vestlusi Françoise, Mala ja psühholoogiga. Eelnevast ilmneb, et „Maus“ on ühelt poolt ka Spiegelmani enda lugu – lugu pojast, kelle isa on läbi elanud trauma, mis oluliselt mõjutab nendevahelist suhtlemist juba Spiegelmani varajastest mälestustest.

Ian Johnston märgib, et Spiegelman on võtnud endale ülesandeks teose loomeprotsessi kaudu iseenda valu ning emotsionaalsete haavade mõistmiseni jõuda (Johnston 2001). Seega on Spiegelmanil ka isiklikumat laadi funktsioon, mille eesmärgiks on iseendaga rahu teha ning minevikuga lepitust leida. Eva Rein viitab Eva Hoffmannile, kes väidab, et „(...) krüptiliste sõnumite ja vaikimiste tausta mõistmiseks on lastel vaja hakata neid kontekstualiseerima ja kontseptualiseerima.“ (Rein 2010: 211). Spiegelmani eesmärgiks on küll rääkida Vladeku lugu, kuid ühtlasi ka selle kaudu isa paremini mõista, temaga lepitust leida ning seeläbi ka iseennast identiftseerida. Ehk teisisõnu on Art Spiegelmani funktsiooniks uurida oma vanemate minevikku, et mõista ema enesetappu ja isa rasket iseloomu ning selle kaudu eneseni jõudes andestada oma vanematele ja iseendale.

Lisaks esindab Art ka holokausti järgse põlvkonna kompleksi, tundes uue generatsiooni juudina endal lasuvat süüd holokausti traagika eest pääsemise ning liiga lihtsa elu pärast. Eva Rein kirjutab, et „(...) ellujäänute lastel on paradoksaalne ja meelehärmi tekitav suhe sotsiaalse katastroofiga – nad ühtaegu „teavad“ ja ei tea sellest.“ (Rein 2010:

211). Ka Arti puhul võib täheldada sellist teadmise – mitteteadmise paradoksi, mis väljendub loomingulise kriisi portreeterimises, kus Art tunneb end holokausti kujutamisel küündimatuna. Nimelt ütleb Art ühes vestluses oma naisele: „Ma tean, et see kõlab hullumeelsena, kuid mõnikord ma soovin, et ma oleks oma vanematega Auschwitzis olnud, et ma teaksin, mida nad läbi elasid! ...Ma arvan, et see on süütunne, et mul on olnud kergem elu kui neil.“ (Spiegelman 2003: 176). Lisaks kannab Art ka n-ö asenduspoja komplekse, kuna Vladeku ja Anja esimene poeg Richieu suri holokaustis. Seega tunnetab Art, et ta ei vasta koomiksikunstnikuna vanemate ootustele arstiks saada ning tajub vanemate (ja ka ta enda) poolt idealiseeritud surnud vennaga võistlemist: „Foto ei jonni kunagi ega satu pahandustesse... ta oli ideaalne laps ja mina olin igavene tüütus. Kõhe on venna fotoga rivaalitseda.“ (Spiegelman 2003: 175).

Vladeku esmasteks funktsioonideks on pakkuda ainek „Mausi“ loomiseks ning representeerida juutide läbielamisi Teise Maailmasõja eelõhtul ning sellele järgnenud holokaustis. Lisaks on Vladeku tegelaskuju funktsiooniks ka katkematu elutahte ning alalhoiuiinstinkti esindamine. Samuti portreeritakse „Mausis“ Vladeku (ja Arti) kaudu generatsioonidevahelist lõhet – isa ja poja mõttemaailmade põrkumist ja mittemõistmist, kuhu lisanduvad veel isa kui holokausti kogenud juudi ning poja kui sellest pääsenud kompleksid. Lisaks nendele ülesannetele, ilmneb raamjutustuses ka Vladeku kui ellujääja kohandumismeetodite esindaja funktsioon, mis tegeleb vangistuse ning trauma(sid) läbielanud inimese kujunemisega vabaduses. Ehk teisisõnu on „Mausis“ Vladeku tegelaskuju kaudu avatud ka kriisiolukorrast sündinud uue isiksuse (või teatud isiksuseomaduste ekstreemsuseni süvenemise) kujunemine – teost läbivalt leidlik ning pragmaatiline natuur on pärast vangistust muutunud neurootilisemaks, paranoilisemaks ja kohati naeruväärselt kokkuhoidlikuks. Näiteks hoiab Vladek suvemajas gaasipliiti hommikust õhtuni sees, kuna gaas kuulub rendihinna sisse ning tule süütamiseks kulub seega päevas vaid üks tikk (Spiegelman 2003: 182). Selliste pragmaatiliste isikuomaduste süvenemine oli tingitud traumast ning hirmust ajaloo kordumise ees, mistõttu võib väita, et Vladek kannab teoses ka posttraumaatilise stressi esindaja funktsiooni. „Mausis“ esineb ka stseen, kus Art muretseb, et ta kujutab oma isa liiga rassistliku karikatuurina stereotüüpsest kibestunud juudist (Spiegelman 2003: 133). Kohati mõjub Vladeku tegelaskuju oma

ekstreemse kokkuhoidlikuse tõttu tõepoolest negatiivse stereotüübina. Samuti on Vladekut kujutatud Anja ja Mala üle domineerivana ning stseenis, kus Art ja Françoise võtavad auto peale mustanahalise hääletaja, on Vladekut kujutatud ka äärmiselt rassistlikuna (Spiegelman 2003: 259).

Anja, kui naise perspektiiv holokaustile jääb teoses kajastamata, kuna tema kogemused, mis ta oma arvukatesse päevikutesse kirja oli pannud, hävinesid mõni aeg pärast naise enesetappu – nimelt põletas Vladek need afektihoos ära. Seega figureerib Anja teoses vaid Vladeku ja Arti subjektiivsete mälestuste kaudu ning kannab enamasti idealiseeritud hapra naise rolli. Teose alguses on Anjat kirjeldatud kui erakordselt intelligentset, ent õrna närvikavaga juuditari, kes kohati kaldus neurootilisusele. Enne holokausti oli naine siiski üsna iseteadlik, täites põgusalt ka mässajalikku funktsiooni – nimelt osales Anja põrandaalustes kommunistlikes vandenõudes, tõlkides nende ideoloogilisi tekste saksa keelde. Pärast esimese poja sündi 1937. aastal, langes naine sünnitusjärgsesse depressiooni, millest ta lõplikult toibuda ei jõudnudki, kuna üsna pea saabusid juutide represseerimised, Teine Maailmasõda ning holokaust. Anja põhifunktsiooniks on seega traagilise elusaatusega naisekuju esindamine, kes kannatab paguluses samuti posttraumaatilise stressi all, kuid mis erinevalt Vladekust, lõppeb vabatahtliku elust lahkumisega.

Vladeku teine naine, Mala, on samuti holokausti ellujääja, kelle põhifunktsiooniks on avada Vladeku paranoilist ning domineerivat iseloomu. Näiteks ühes Arti ja Mala vahelises vestluses selgub, et Vladek andis Anja vanad riided Malale, mis viitab taas Vladeku ekstreemsusteni kalduvale (materiaalsele) kokkuhoiule (Spiegelman 2003: 133). Mala teiseks funktsiooniks on Anjale vastandumine – Malat on kujutatud priske, energilise ja Vladekule vastuhakkavana ning Anjat vastupidiselt hapra, depressiivse ning pigem allaheitlikuna. Arti naise Françoise'i põhifunktsiooniks on avada teose antropomorfse teemaatikat. „Mausi” teise osa esimene peatükk algab Arti dilemmaga, kus ta ei suuda otsustada, mis loomariigi esindajana oma prantslannast naist kujutada (Spiegelman 2003: 171). Art spekulatsioon, et kohane oleks Françoise'd alguses konnana kujutada ning teosesse sisse tuua metamorfoosne aspekt, kus judaismi pöördununa muundub naine äkitselt samuti



hiireks. Vaatamata sellele, et Françoise pole sünnipärane juut ning võttis judaismi vastu vaid Vladeku meeleheaks, on „Mausis“ Françoise’ d kujutatud hiirena.

Siinkohal tuleks põgusalt avada ka tegelaskujude antropomorfsetena kujutamise funktsiooni ja tagamaid, mis tingivad tegelaste vahel selge rahvusliku eristuse. Juudid on kujutatud hiirte, sakslased kasside, poola rahvusest tegelased sigade, ameeriklased koerte, rootslased põtrade ning prantslased konnade peadega, samas kui kõik ülejäänud aspektid tegelasloomes kasutavad inimeste tunnuseid/olemust (v.a harva esinevad hiiresabad). Spiegelman märgib, et selline tegelaste kujutamiseviis võimaldas tal kujutada kujutamatu (Spiegelman 2011: 127) ning mängida ka toitumisahela ideega, kus kassid murravad hiiri ning koerad omakorda kasse, viidates seega juutide, sakslaste ja ameeriklaste vahekorrale Teises Maailmasõjas (Spiegelman 2011: 129). Poola rahvusest kodanike sigadena kujutamist põhjendab Spiegelman sellega, et natside eesmärgiks polnud poolakaid otseselt hävitada, mistõttu kasutas ta nende kasutamiseks hiire-kassi-koera toitumisahelast väljaspool asetsevaid sigu. Samuti märgib Spiegelman, et sead sümboliseerivad ühelt poolt poolakaid kui genotsiidile kaasa aitajaid, kuid teisalt jällegi kui ohvreid – nuumsigu, keda kasvatatakse, toidetakse ja siis ühel hetkel ära süüakse (Spiegelman 2011: 122).

„Mausi“ esimene peatükk algab Hitleri tsitaadiga, mis ütleb: „Juudid on kahtlemata rass, kuid mitte inimesed.“ (Spiegelman 2003: 10). Teose teine osa algab väljavõttega ühest kolmekümnendate saksamaa ajaleheartiklist, mis kõlab järgmiselt: „Miki Hiir on kõige haletsusväärsem ideaal mis kunagi ilmunud.... Tervemõistuslikud emotsioonid ütlevad igale iseseisvale ja endast lugupidavale noorele, et räpased ja roppustega kaetud kahjurid, suurimad bakterite kandjad loomariigis ei saa olla idealiseeritud loomad.... Maha juutide põhjustatud inimeste ahistamised! Maha Miki Hiir! Kandke haakristi!“ (Spiegelman 2003: 164). Need sissejuhatavad tekstid annavad aimu Spiegelmani ideest mängida natside eneste poolt loodud metafooridega. Antropomorfiseeritud tegelaskujude funktsiooniks on viidata rassistlike stereotüüpide absurdsusele ning naeruvääristada inimese väärtuse hindamist rahvusest lähtuvalt. Spiegelman ütleb, et need metafoorid on mõeldud iseennast hävitama (Bolhafner 1991). „Mausi“ lugedes ei kujune tegelased loomadeks, vaid dešifreeruvad inimesteks ning see ongi kohaks, kus metafoor „tööle hakkab“ (Brown 2002). Ehk teisisõnu

on „Mausi“ tegelased teose kõige intensiivsemat sulundi kasutamist vajavateks elementideks.

## **3.2 Teose elemendid**

„Tähendusrikas on viis, kuidas vorm ja sisu liituvad tekstis eriliseks kommunikatsiooniks, kuidas kirjandusteose eri tasandite elemendid osalevad terviktähenduse tekkimises.” (Org 2009: 659). „Maus” kasutab narratiivi loomiseks graafilisele romaanile omast koomiksi tehnikat, kus terviknarratiiv moodustub teksti- ning pildikeele omavahelisest sõltuvussuhtest. Mari Laaniste viitab Belgia koomiksiuuriija Philippe Marioni väitele, et koomiksi kui nähtuse spetsiifilisimaks omaduseks tuleks pidada omalaadset jutustamisviisi, mis ühendab visuaalseid, narratiivseid ja kommunikatiivseid aspekte (Laaniste 2004: 133). Seega on teose elementideks staatilised pildid, verbaalsed tekstid ning nende kaudu loodud narratiiv.

### **3.2.1 Pildikeel kui teose element**

Pildikeel kujundab olustiku – selle kaudu kujutatakse miljööd, antakse aimu tegevuspaikadest ning kirjeldatakse tegelaste välimusi ja väljendatakse nende miimikat, žeste, kehakeelt. „Mausi” pildikeel on must-valge, mis süvendab teose sünget temaatikat ning on sihilikult tinglik ning minimalistlik, et jätta lugejale rohkem ruumi interpretatsioonilisteks valikuteks ning vihjata holokausti temaatika distantsele ning hoomamatusele. Nagu selgus käesoleva töö teisest peatükist, siis võib pildikeelena käsitleda ka erinevaid paneelide ja jutumullide kujutamisi.

McCloud jaotab paneelid sõnade ja piltide kombinatsioonide alusel seitsmesse alakategooriasse. Esimesse kategooriasse kuuluvad tema järgi sõnaspetsiifilised paneelid, kus pildid on illustreeriva funktsiooniga – pildid ei lisa tekstile midagi olulist juurde ning pole seega nii tähenduslikud kui sõnad (McCloud 1993: 153). „Mausis” kuuluvad selle

kategooria alla enamasti olevikunarratiivis toimuvaid vestlusi kujutavad pildid, kus rõhk on jutumullides esitatud tekstil ning pildikeelega kujutatakse kõnelevat tegelast. Kuna „Mausis“ esineb palju tegelastevahelisi kõnelusi kujutavaid episoode, siis võib väita, et suur osa „Mausis“ esinevaid paneele on sõnaspetsiifilised. Teise kategooria moodustavad pildispetsiifilised paneelid, kus lugu on suuresti edasi antud pildikeele abil ning tekstiga väljendatakse heliefekte või kinnitatakse pildikeelega jutustatud lugu – ehk sõnad ei lisa pildile midagi uut, mida piltidega juba öeldud pole (McCloud 1993: 153). Sellised paneelid on „Mausis“ pigem erandiks – näiteks kuuluvad selle kategooria alla teoses esinevad kolm sõnadeta paneeli. Kolmas kategooria on *duo*-spetsiifiline, kus pildi ja tekstiga antakse edasi sama sõnum (McCloud 1993: 153). Sellisteks paneelideks on näiteks pildid, kus Vladek kirjeldab kuidas saapaid parandada või millised nägid välja nende peidupaigad. Neljanda kategooriana toob McCloud välja paneelid, kus sõnad võimendavad/täpsustavad pilti või vastupidi (McCloud 1993: 154). Sellistena töötavad „Mausis“ enamjaolt paneelid, kus väljendatakse tugevaid emotsioone (näiteks karjumist). Järgmisena toob McCloud välja kategooria, kus sõnade ja piltide sõnum erinevad üksteisest kardinaalselt, omavahel haakumata (McCloud 1993: 154). Selliseid paneele „Mausis“ ei esine. Samuti kirjutab McCloud sõna ja pildi montaažilisest kombinatsioonist, kus sõnu on kasutatud pildiliste elementidena (näiteks kus inimese pea kujutab tähte „o“) (McCloud 1993: 154). Ka selliseid pildi ja sõna kombinatsioone „Mausis“ ei esine. Viimaks toob McCloud välja ka kõige laiemalt levinud kategooria, kus pildid ja sõnad on sõltuvussuhtes – sõnad ja pildid kannavad koos ideed, mida üks ilma teiseta väljendada ei saaks (McCloud 1993: 155). Kombinatsioonid, kus pildid ja sõnad on vastastikus sõltuvussuhtes esinevad ka „Mausis“ kõige tihedamini.

Käesoleva töö autor lisaks McCloudi poolt välja pakutud käsitlustele ka kaheksanda kategooria – kombinatsiooni, kus pildid lähevad teksti poolt esitatud väitega vastuollu ning tühistavad seega teksti tähenduse. Näiteks on „Mausi“ teise osa neljanda peatüki „kaanel“ kujutatud pilti, mille esiplaanil seisab olevikunarratiivist tuttav Vladek, tema selja taga Auschwitzis vormides vangid, taustal lehvib Ameerika Ühendriikide lipp ning pildi üleval on suurte seest tühjade tähtedega kirjutatud sõna „päästetud“ (Spiegelman 2003: 261). Tekstiga on väljendatud justkui positiivset sõnumit, kuid Vladeku murelikult kujutatud

nägu annab tervikpildile vastuolulise ilme. Teksti kaudu edastatud positiivse sõnumi annuleerivad täielikult vangide vormidel kujutatud vertikaalsed triibud, mis sümboliseerivad Vladeku vangistust Auschwitzis ning suhestuvad Ameerika Ühendriikide lipul olevate horisontaalsete triipudega, väljendades Vladeku teistmoodi vangistusse saabumist. Nimelt ei sobinud Vladek pillava ja vabameelse ameerika ühiskonnaga ning oli lõpuks oma sundkäitumiste ja paranoilisuse ori. Sarnaselt mõjub ka stseen, kus Vladek ja Anja põgenevad Sordula getost ning tekstilise narratiiviga antakse justkui mõista, et nad on pääsenud vabadusse, kuid pildikeelega vihjatakse vastupidist – Vladekut ja Anjat on kujutatud nõutult seismas ristteel, kuid lugejale pakutud perspektiiv linnulennult (ülevalt alla) avaldab risttee svastika kuju, mis viitab sellele, et ükskõik millise tee nad ka ei valiks, satuksid nad ikkagi natside vangistusse<sup>50</sup> (Spiegelman 2003: 127).

McCloud märgib, et piltide taustad võivad sümboliseerida ka tegelaste siseelu (McCloud 1993: 132). Näiteks paneeliga, mille taustal kujutatakse ülespoodud juute, väljendatakse Vladeku hirmu sama saatuse ees (Spiegelman 2003: 86). Samuti ilmneb tegelase siseelu paneeli taustal stseenis, kus Art istub laua taga ning tema jalge ees lebavad juutide surnukehad, viidates Arti tundele, et tema edu tuleneb juutide traumade ekspluateerimisest ning ühtlasi väljendades ka holokausti kujutamise küündimatust<sup>51</sup> (Spiegelman 2003: 201). Samas episoodis esineb ka omapärane tegelase enesetunde kujutamise võte, mida väljendatakse tegelase kuju kahanemisega<sup>52</sup>. Nimelt kuulab Art diktofonist üle isaga tehtud salvestusi ning kui Vladek hakkab pojale oma muredest kurtma, käratab Art talle julmalt: „Aitab! Räägi mulle Auschwitzist!“. Art ehmatas iseenda kärsitu repliigi peale ning tunneb piinlikkust ja süüd, et on isaga halvasti käitunud – tegelase häbitunnet väljendatakse tema kuju (n-ö madalamaks kui muru) kahanemisega. „Mausis“ on pildikeele abil käsitletud ka teatud aspektide mittemäletamise temaatikat – näiteks stseenis, kus Art mainib isale, et luges just Auschwitzis värvate ees iga päev muusikat mänginud orkestrist ning isa väidab, et mitte mingit orkestrit ei olnud, olid vaid karjuvad ohvitserid (Spiegelman 2003: 214). Esimeses paneelis on kujutatud Vladekut koos teiste vangidega orkestrist mööda marssimas, mis sobitub Arti nägemuse ja teadmistega. Teisel

---

<sup>50</sup> Vt lisa number 19.

<sup>51</sup> Vt lisa number 20.

<sup>52</sup> Vt lisa number 17.

korral on kujutatud sama paneeli, kuid nii, et vangide tagant paistavad vaid muusikariistade otsad, sobitudes seega nii Vladeku mälupildiga, kui ka vihjates võimalusele, et orkester oli tegelikult ka olemas, kuid lihtsalt mitte Vladeku jaoks.

„Mausis“ on kasutatud ka omapärast võtet, kus muidu antropomorfiseeritud tegelaskujudega narratiivi lõhkumiseks, on teosesse sisse toodud originaalfotod noorest Vladekust, Anjast ja lapseas Artist ning ka nende esimesest pojast Richieu'st. Samas on ülejäänud suguvõsa fotode narratiivi lisamisel jäänud autor tegelaste antropomorfiseeritud kujutamiskiili juurde. Pildikeelega on edasi antud ka episood, kus Vladek ja Anja püüavad oma juudi päritolu varjata ning poolakatena esinedes katavad näod seamaskidega<sup>53</sup>. Spiegelman on Anjat ühes stseenis kujutanud küll seamaski, kuid mantli alt järele lohiseva suure rotisabaga, viidates Anja klassikalise juuditari välimuse varjamise keerukusele (Spiegelman 2003: 138). Samas esineb „Mausi“ pildikeeles veel teisigi näiteid antropomorfsete metafooride kõrvalekalletest. Näiteks on kassidena kujutatud natsiohviteridel rihma otsas „päris“ koerad<sup>54</sup> või stseenis, kus üks vang maha lastakse ning Vladekul tekib sellega assotsiatsioon lapsepõlves nähtud koera hukkamisega, on maas lamavat vangi võrdsustatud surnud koeraga<sup>55</sup>. Veel üks antropomorfse tegelasnarratiivi ning minimalistliku joonistamiskiili lõhkumine, leiab aset Spiegelmani varasema koomiksi „Prisoner on the Hell Planeti“ narratiivi sissetoomisel. Antud lühikoomiksi stiil on „Mausiga“ võrreldes kardinaalselt erinev – ekspressionistliku ning detailirohke stiiliga on tegelaste kujutamisel kasutatud loomade asemel inimesi. Samuti sisaldab „Maus“ detailselt joonistatud tehnilisi skeeme gaasikambritest, salajastest punkritest ning maakaarte Poolast ja osaliselt ka Saksamaast.

### 3.2.2 Sõnaline tekst kui teose element

Kuna „Mausis“ esineb vaid kolm sõnatut paneeli, siis võib teost pidada tiheda tekstikeelega narratiiviks. Sõnalist teksti antakse teoses edasi remarkide ning jutumullide kaudu. Esimesed jagunevad autori isiklikeks ja Vladeku meenutustes kaudset kõnet

---

<sup>53</sup> Vt näiteks lisa number 7. Natsidele vahelejäämist ning juudi päritolu paljastamist on kujutatud Vladeku näo eest tõmmatud seamaskiga.

<sup>54</sup> Vt näiteks lisa number 9.

<sup>55</sup> Vt lisa number 4.

markeerivateks remarkideks. Autori remargid (ning „Mausi” teise osa alguses Arti lugejale suunatud monoloog ning dialoog psühholoogiga) kasutavad ka ülejäänud tekstist teistsugust kirjastiili, mis meenutab käekirja. Teksti jutumullides ning Vladeku remarkides on edasi antud suurte trükitähtedega. Kuna Arti emakeeleks on inglise keel, siis kasutavad isa ja poeg seda ka omavahelisel suhtlusel. „Mausi” puhul on aga huvitav see, et Vladek räägib vigast inglise keelt. Lisaks esineb „Mausis” ka saksakeelseid, jidiškeelseid ning poolakeelseid lausekatkendeid.

Eraldi tuleks siinkohal käsitleda ka jutumullides kujutatud teksti erinevaid kujutamisi viise, mis on narratiivi edasiandmisel olulisteks komponentideks, lisades loo vahendamisele tähenduslikke nüansse. Laaniste kirjutab, et “Jutumulli tervikus sisalduvad (...) kaks keelt: lisaks tavalisele verbaalsele keelele moodustub visuaalsest küljest ”metakeelne” kirjeldus mullisisu ehk sõnade otsese tähenduse lisaomaduste kohta (hääletoon vms.).” (Laaniste 2004: 146). Laaniste seletab selle fenomeni lahti järgmiselt: „Mullides sisalduva kõne tooni, tempot jm. markeriva metakeelse külje abil moodustub puhtvisuaalsete vahenditega esitatud heliriba. Heliriba konstrueerimise aluseks on väljakujunenud võtted, millest suur osa on visuaalse iseloomuga. Nii tähistab erinev tähesuurus helitugevuse kõikumist, erineva kirjatüübiga omakorda saab tähistada kõne maneeeri, aktsente, ka teisi keeli.” (Laaniste 2004: 146).

„Mausis” on sõna rõhutamise ning lause tempo loomise efektina kasutatud põhiliselt n-ö rasvaselt kirjutatud või ülejäänud tekstist suuremate tähtedega kirjutatud sõnu. Eriti tugevate emotsioonide või heliefektide edasiandmisel, on sõnu kujutatud jämedate, seest tühjade või täidetud tähtedega<sup>56</sup>. Sosistamist pole „Mausis” kujutatud tavapärase n-ö väriseva käe/ joonega kirjutatud sõnadega, tegelaste varjatud ja vaikset kõnet on „Mausis” markeritud väiksemate ja „õhemate” tähtedega, mida jutumullis omakorda raamistavad veel sulud (Spiegelman 2003: 191). Samas võib märgiline olla ka keelemärkide (teksti) puudumine. Eisner ütleb, et sõnatu paneel sümboliseerib pausi, katkestust ajas ning rõhutab sellele järgnevat puänti (Eisner 2006: 124). Nagu eelpool juba öeldud, esineb „Mausis”

---

<sup>56</sup> Vt näiteks lisa number 12. Artile öeldud sõnad „Ta on surnud! See oli enesetapp!” on kirjutatud jämedate seest täidetud tähtedega, rõhudes seega nende sõnade raskusele. Või näiteks lisa number 16, kus on kujutatud plahvatust. Helijäljenduslik *kkaboomm* on kujutatud jämedate seest tühjade tähtedega, väljendades seega seest õõnsaks võtvat plahvatuse ja ehmatuse olemust.

vaid kolm sõnatut paneeli. Näiteks stseenis, kus Art viitab Samuel Becketti öeldud sõnadele, et iga sõna on ebavajalik plekk vaikuses (Spiegelman 2003: 205). Sellele järgneb vaikiv paneel, mis kujutab tegelaste mõttepausi. Järgnevas paneelis ütleb Art, et samas on ka see lause ise välja öeldud sõnadega, viidates selle paradoksaalsusele. Eisner märgib, et erinevad sõnade kujutamisi viisid on koomiksile lugeja “kuulmisega” manipuleerimiseks äärmiselt vajalikud, et säiliks autori dialoog nii, nagu ta seda ette kujutanud on (Eisner 2006: 124).

### **3.2.3 Narratiiv kui teksti element**

Laaniste väidab, et „Narratiiv kulgeb koomiksis kirjanduse kombel lineaarselt, arenedes mööda ajalises järjestuses reastatud pilte; seega koosneb koomiks tegelikult kõrvuti asetatud ajaüksustest.” (Laaniste 2004: 132). Osaliselt võib selle väitega ka „Mausi” puhul nõustuda, kuna nii olevikunarratiiv (isa ja poja vestlused) kui ka minevikunarratiiv (Vladeku meenutused) kulgevad (enamasti) kronoloogiliselt, kuid siinkohal tuleks kindlasti arvesse võtta ka teoses esinevaid arvukaid narratiivikatkeid- ning põikeid.

Kõige rohkem esinevad narratiivi lõhkuvad osad minevikust olevikku, kui Vladeku holokausti meenutuste ajal intervjuueerijast pojale mõni asi selgusetuks kipub jääma või isa lineaarsest jutustamisest kõrvale kalduma hakkab ning poeg isa jutustamisele vahele segab. Samuti esineb narratiivipõikeid ka Vladeku meenutustes. Lineaarsest loost nõ tulevikku ette hüppamine leiab aset näiteks „Mausi” esimese osa teises peatükis, kus Vladek käsib Anjal sõjaeelse evakueerimise segaduses kaasa pakkida ka naise nipsasjakesed ning nukukollektsiooni, aimates, et neid võib veel tulevikus vaja minna. Paneeli all olevas remargis väljendab Vladek etteruttavalt tulevikus toimunut, mis märgib, et tema aimdus osutus hiljem tõepoolest õigeks ning raskematel aegadel said nad väärisasjad maha müüa (Spiegelman 2003: 40). Pärast seda põiget kulgeb meenutuste narratiiv jälle kronoloogiliselt edasi. Omapärane võte ilmneb ka „Prisoner on the Hell Planeti” sissetoomisel – justkui oleks tegemist järjekordse aegruumilise hüppega, kuid paneeli vasakus servas kujutatud koomiksit hoidev käsi, töötab siinkohal n-ö lugejat olevikulisel

aebruaruumis kinnihoidvana ning annab märku, et kõnealust koomiksit ei ole mitte niisama narratiivi sisse toodud, vaid selle lugejaks on Art (Spiegelman 2003: 102).

Lisaks on „Mausis” märgiline ka teise osa esimeses peatükis aset leidv Arti ja tema naise vaheline vestlus, mida võiks käsitleda mitte enam narratiivist, vaid kogu teose diskursusest väljumist: „Mõistad, mida ma öelda tahan... päriselus poleks sa ialgi mul nii pikalt vahele segamata rääkida lasknud.” (Spiegelman 2003: 176). Sarnane katkestus ilmneb ka paneelis, kus Spiegelman märgib remargis: „See koht kubiseb hulkuvatest koertest ja kassidest.“ ning lugejale suunatud remargis: „Kas ma võin seda mainida või see lõhub mu metafoorid täielikult ära?” (Spiegelman 2003: 203). „Maus” koosneb kahest kronoloogiliselt esitatud tüvinarratiivist – olevikuloost ehk raamjutustusest ja minevikuloost ehk sisejutustusest – mille lineaarsust katkestavad narratiivipõiked ajas. Üheks suuremaks põikeks võib pidada ka olevikunarratiivist n-ö tulevikku hüppavat episoodi, mis kujutab „Mausi” ootamatu edu ja samas ka loomekriisi käes vaevlevat Arti<sup>57</sup>. Kõnealune episood põikab sellele eelnevast stseenist ajas kaheksa aastat ette ning mainib, et Vladek suri juba viis aastat tagasi. Tegevustik naaseb sujuvalt minevikunarratiivi tagasi paneelide kaudu, kus kujutatakse kuidas Art kuulab diktofonist isaga salvestatud vestlusi<sup>58</sup>. Seega võib väita, et „Mausis” on oleviku- ja minevikunarratiivid edasi antud katkendlikult, kuid mis üldplaanis ei sega loo kronoloogilist kulgu, kuna pärast katkemist jookseb narratiiv edasi sealt, kust see pooleli jäi.

### **3.2.4 Tähendus kui struktuuriterviku „peidetud” element**

„Kujutis ja verbaalne tekst pole koomiksis tuimalt kõrvutatud, vaid segunevad dünaamiliselt ja loovad seeläbi uusi tähendusi. Pildid koomiksis on omal kombel kirjutatud sõnad ja kirjutatud sõnad omakorda kujutised.” (Laaniste 2004: 134). Laaniste järgi ei teki koomiksi kui visuaalkommunikatiivse keele väljendusvõime vaid kahe eraldi ilmingu, pildi ja sõna väljendusvahendite samaaegsest ekspluateerimisest. Selle asemel tekitab koomiks nende vahele hoopis uue, sümbiootilise suhte (Laaniste 2004: 133—134). Nende väidetega nõustub ka siinkirjutaja – „Mausi” elementideks on on koomiksi tehnikad, pildid, tekstid,

---

<sup>57</sup> Vt lisa number 20.

<sup>58</sup> Vt lisa number 17.



tegelased ning nende kaudu kujundatud narratiiv, kuid struktuuritervik tekib pildile, sõnale ja narratiivile omistatud tähendusega.

Strukturalistide järgi on sõnakunsteos struktureeritud nii, et kõik elemendid osalevad tervikus ja tervik ei ole pelgalt üksikosade summa. Samuti pole üksikosadel tähendust väljaspool tervikut või suhetejada, ning lõppkokkuvõttes on tervik osadest määravam (Org 2009: 659). Antud printsiip ei kehti vaid sõnakunsteoste ning on ülekantav ka koomiksitele ja graafilistele romaanidele. Umberto Eco järgi moodustub koomiksi lugu kaadritaolistest osadest, üksikutest olulistest komponentidest, mis aga seisavad paigal, oodates, et lugeja need ise oma kujutluspildis liikumisega aktiveeriks (Laaniste 2004: 131). Siit ilmneb taas, et just paneelide vahelises tühjuses toimub tähenduse loomise protsess, kus staatilised pildid ja sõnaline tekst lõimuvad ühtseks tõlgendusprotsessi läbinud tervikuks. Laaniste järgi omandab narratiivi ning visuaal-esteetiliselt elamust koos serveeriva koomiksi vahendatav lõplik kuju siiski alles vastuvõtja teadvuses (Laaniste 2004: 147). Seega võib väita, et „Mausi” tervik on suurem, kui selle üksikosade summa, kuna tema tervikstruktuur kujuneb n-ö peidetult – hetkel, mil lugeja kahe paneeli vahelise pausi ajal (või ka paneelisiselt) elementidele sulundi kaudu tähenduse omistab ning seeläbi need tervikuna aktiveerib.

## Kokkuvõte

Käesolevas bakalaureusetöös analüüsiti Art Spiegelmani graafilise romaani „Maus“ näitel koomiksi tehnikaid, eripärasid ning graafilise narratiivi elemente, lähtudes peamiselt Scott McCloudi ja Will Eisneri koomiksiteoreetilistest käsitlustest.

Bakalaureusetöö esimeses peatükis anti referatiivne ülevaade täiskasvanutele suunatud koomiksi ajaloost Ameerikas. Kõnealuses peatükis selgus, et algupäraselt polnud koomiksid suunatud ühelegi kindlale sihtgrupile ning koomiksi kui lihtsakoelise meediumi konnotatsioonid saavad alguse 40ndatel ja 50ndatel sensatsiooni tekitanud superkangelaste temaatikatega. Käsitleti ka peavoolu koomiksitele vastanduvaid *comixeid* ning ilmnes, et graafilise romaani termini juurdumine on suuresti seotud 80ndate aastate turunduslike strateegiatega. Esimeses peatükis pakuti välja ka ühed võimalikud koomiksi ja graafilise romaani mõistete definitsioonid. Koomikseid käsitleti katusmõistena ning graafilisi romaane selle alaliigina, mis võimaldavad autoril teemasid, tegelasi ja sündmusi sügavamalt ning nüansirohkemalt käsitleda. Samuti anti esimeses peatükis põgus ülevaade Art Spiegelmanist ning „Mausi“ andmetest, teemaderingist ning narratiiviskeemist.

Töö teises peatükis käsitleti koomiksimeediumi tehnikaid ja eripärasid ning seletati lahti terminid. McCloudi ja Eisneri käsitlusi koomiksi tehnikatest näitlikustati väljavõtetega „Mausist“, mille kaudu analüüsiti ühtlasi ka kõnealuse teose narratiivi loomise võtteid. Töö teise peatüki esimeses alapeatükis vaadeldi McCloudi ikooniteooriat ning analüüsi käigus selgus, et kõnealune McCloudi teooria kätkeb endas mõningasi kitsaskohti. Nimelt ilmnes, et koomiksi keel moodustub erinevatest ikoonilistest märgisüsteemidest, mille omavahelised piirid on siiski üsna ambivalentsed. Alapeatükis „Karikatuurid – realistlikust abstraktseni“ vaadeldi McCloudi ikoonide abstraktsuse skaalat paralleelselt „Mausi“ tegelaskujudega. Analüüsi käigus selgus, et „Mausi“ tegelaskujusid pole läbivalt kujutatud ühtse tinglikkuse astmega, vaid on McCloudi pildiliste ikoonide abstraktsuse skaalal liikuvad, eeldades ka erinevaid abstraheerituse kasutamise stiile.

Teise peatüki kolmandas alapeatükis analüüsiti McCloudi terminit *closure*, millele käesoleva töö autor pakkus eestikeelse vastena välja reaalteadustest pärineva mõiste „sulund“. Analüüsist järeldus, et sulund on koomiksi terviknarratiivi loomes kõige

olulisemaks teguriks, kuna sulundi aktiveerimisel seotakse fragmentaarsed tähendusüksused ühtset ideed kandvaks tervikuks. Kõnealuses peatükis vaadeldi ka McCloudi poolt välja pakutud sulundi intensiivsuse kategooriaid paralleelselt „Mausis” esinevate sulundite võtetega. Analüüsi käigus selgus, et „Mausis” esines kõige enam tegevusest tegevusse ja stseenist stseeni paneele, mistõttu võib öelda, et teose narratiiv eeldab lugejalt paindlikku ja tihedat sulundi kasutamist.

Teise peatüki neljandas alapeatükis analüüsiti McCloudi ja Eisneri koomiksi aegruumi defineerivate vahendite käsitlusi, mida näitlikustati ja analüüsiti paralleelselt „Mausis” esinevate aegruumi määratlevate võtetega. Kõige otsesemalt määratlevad graafilise narratiivi aegruumi pildikeel ja tekst. Samuti aitavad koomiksis aega defineerida ka heli ja liikumine. Kuid analüüsi käigus selgus, et aegruumi määratlemisele võivad kaasa aidata ka erinevad paneelide ja jutumullide kujutamise tehnikad. Alapeatükist „Paneelid” ilmnes, et paneeli raamide kuju, suurus ja arv on ühed võimalikud vahendid, millega määratletakse koomiksi aegruumi ja mõjutatakse lugeja kujutluspilti. Samuti järeldus, et erinevad paneelide kujutamiste võtted on ka üheks narratiivi rütmi loojaks. Alapeatükist „Jutumullid ja heliefektid” järeldus, et jutumulle, mis annavad edasi tegelaste kõnet, mõtteid ja tundeid võib samuti pidada üheks aegruumi defineerimise vahendiks. Nagu paneelidki, määratlevad ka jutumullide raamid, kuju ja arv narratiivi rütmi. Samas võivad jutumullid kohamääratluslike repliikide kaudu defineerida ka ruumi. „Mausis” on jutumullidel aegruumi määratlemisel eriliselt oluline koht, kuna väga suur osa Vladeku elukäigust on antud edasi just jutumullides sisalduva tekstiga. Samuti ilmnes, et „Mausis” esines ka erinevaid helijäljenduslikke ja tundeväljenduslikke heliefekte, mis kandsid paneelis kujutatud aja pikendamise ja iseloomustamise funktsiooni.

Töö kolmandas peatükis analüüsiti esmalt „Mausi” tegelaskujude funktsioone narratiivi erinevate tahkude avamisel ja edasiandmisel. Analüüsi käigus selgus, et kõige keerulisem funktsioon on Art Spiegelmanil, kuna ta kandis üheaegselt nii loo vastuvõtja, kujundaja, edasiandja kui ka tegelase rolli. Lisaks võis Arti puhul täheldada ka holokausti järgse põlvkonna ja nn asenduspoja komplekse. Vladeku esmaseks funktsiooniks oli pakkuda ainet „Mausi” loomiseks. Teisteks olulisteks Vladeku tegelaskuju funktsioonideks oli esindada juutide läbielamisi holokaustis, avada generatsioonidevahelise

lõhe temaatikat ning portreterida sügava trauma läbi elanud isiksuse muutumist ja kohanemiskursi vabaduses. Analüüsi käigus ilmnes, et Anja põhifunktsiooniks oli traagilise elusaatusega, hapra ja neurootilise naisekuju (subjektiivne) esindamine, kes kannatas paguluses posttraumaatilise stressi all ning lõpetas oma elu enesetapuga. Mala funktsiooniks oli vastanduda Anjale ning tema kaudu avati ka teoses Vladeku rasket ja domineerivat iseloomu. Lisaks ilmnes, et Arti naise Françoise kaudu avati teose antropomorfse temaatikat. Antropomorfse tegelasloome stiili analüüsimisel ilmnes, et mängitud on toitumishela ideega ja natside endi poolt loodud stereotüüpsete metafooridega. Lisaks järeldus, et „Mausi” lugedes läbivad tegelased (eeldatavasti) lugeja peas metamorfoosi, mille kaudu loomade peadega tegelasi kujutatakse ette inimestena, mistõttu võib väita, et tegelased olid „Mausi” kõige intensiivsemat sulundi kasutamist vajavateks elementideks.

Töö kolmandas peatükis analüüsiti ka „Mausi” pildikeelt ning jõuti järeldusele, et „Mausi” must-valge pildikeel süvendab teose sünget temaatikat ja on sihilikult tinglik. Pildikeele eesmärgiks on jätta lugejale rohkem ruumi interpretatsioonilisteks valikuteks ning vihjata holokausti temaatika distantsele ning hoomamatusele. Samuti uuriti McCloudi pildi ja sõna kombinatsioonide käsitlemisele toetudes „Mausis” esinevate piltide ja sõnade interaktsioone ning jõuti järeldusele, et enamjaolt on „Mausis” pilt ja sõna sõltuvussuhtes – st sõnad ja pildid kandsid koos ideed, mida üks ilma teiseta väljendada poleks saanud. Samas järeldus ka, et kuna „Mausis” esines palju tegelastevahelisi kõnelusi kujutavaid episoode, siis võib väita, et oluline osa „Mausis” esinevaid paneele on sõnaspetsiifilised. Samuti pakkus käesoleva töö autor McCloudi käsitlemisele lisaks välja veel ühe võimaliku sõna ja pildi kombinatsiooni – interaktsiooni, kus pildid lähevad teksti poolt esitatud väitega vastuollu ning tühistavad seega teksti tähenduse. Viimaks käsitleti ka „Mausis” tihti esinevaid pildikeelega antropomorfse tegelasloome lõhkumise võtteid.

Alapeatükis „Sõnaline tekst kui teose element” analüüsiti „Mausi” sõnalise teksti erinevaid kujutamismeetodeid ning jõuti järeldusele, et „Mausi” võib pidada tiheda tekstikeelega graafiliseks narratiiviks, kuna kõnealusel teoses esineb vaid kolm sõnatut paneeli. Lisaks ilmnes, et „Mausis” on sõna rõhutamise ning lause tempo loomise efektina kasutatud põhiliselt n-ö rasvaselt kirjutatud või ülejäänud tekstist suuremate tähtedega kirjutatud

sõnu. Peatükis „Narratiiv kui teksti element“ analüüsiti „Mausi“ narratiivi struktuuriskeemi ning jõuti järeldusele, et olevikunarratiiv (isa ja poja vestlused) ja ka minevikunarratiiv (Vladeku meenutused) kulgevad enamasti kronoloogiliselt, kuid kätkevad endas arvukaid narratiivikatkeid- ning põikeid. Analüüsis selgus, et kõige rohkem esinevad narratiivi lõhkuvad osad minevikust olevikku. Lisaks ilmnes, et „Mausis“ esines ka kaks omapärast kogu teose diskursusest väljuvat narratiivipõiget: üks Arti ja Françoise vahelises vestluses ning teine lugejale suunatud Arti repliigis. Analüüsi käigus jõuti lõpuks järeldusele, et „Mausis“ on oleviku- ja minevikunarratiivid edasi antud katkendlikult, kuid need ei sega üldplaanis loo kronoloogilist kulgu, kuna pärast katkemist jookseb narratiiv edasi sealt, kust see pooleli jäi.

Töö viimases peatükis sõnastatakse „Mausi“ struktuuriteraviku iseärasused ning jõutakse järeldusele, et „Mausi“ tervik on suurem, kui selle üksikosade summa, kuna tema tervikstruktuur kujuneb n-ö peidetult ja sulundi kaudu. Analüüsi käigus selgus, et „Mausi“ puhul kehtivad küll enamuse Eisneri ja McCloudi poolt välja toodud võtetest, kuid samas lisandub nendele ka erinevaid nüansse ning lisatähendusi. Samuti esineb „Mausis“ ka täiesti omapäraseid võtteid ning kõrvalekaldeid Eisneri ja McCloudi käsitlustest, mistõttu, kõike eelnevat arvesse võttes, võib väita, et töö alguses esitatud hüpotees, et Eisneri ja McCloudi käsitlused on ülekantavad ka „Mausile“ töötavad vaid osaliselt.

## Summary

In this Baccalaureate thesis, Art Spiegelman's graphic novel „Maus's“ comics techniques, properties and elements of graphic narrative were analyzed in the context of Scott McCloud's and Will Eisner's theory of comics.

In the first chapter of the thesis, a referent overview was given about the history of comics for adult audience. In this chapter it became clear that originally comics had not a set target audience and comics' connotations as a simple medium originate from 1940s-50s sensational superhero thematics. Comix that contrast to the mainstream were also discussed and it appeared that the rooting of the term 'graphic novel' is largely tied to the marketing strategies used in 1980s. In the first chapter, definitions of the terms pertaining to graphic novel' and comics were also proposed. Comics were dealt with as an umbrella term and graphic novels as its subcategory, which allow the author to treat themes, characters and events in a more deep and nuanced way. A brief overview of Art Spiegelman and data, topics and narrative scheme of „Maus“ was also given.

The second chapter deals with the techniques and peculiarities of comics media and explaining of terms. McCloud's and Eisner's theory of comics was illustrated with excerpts from „Maus“, through which the narrative devices of the work at hand were analyzed. In the second chapter of the thesis, McCloud's icon theory was observed and through analysis it became clear that this McCloud's theory has in itself a few bottlenecks. Namely that the language of comics forms from different iconic symbol systems, the borders between them being quite ambivalent. In the subchapter „Caricatures – from realistic to abstract“, McCloud's scale of the abstract of icons was applied to the characters of „Maus“. In the course of analysis it turned out that the characters of „Maus“ have not been consistently portrayed with uniform level of conditionality, but slide on McCloud's scale of pictorial icons' abstractness, presuming different uses of styles of abstract.

In the second chapter's third subchapter, McCloud's term 'closure' was analysed, to which the author of the thesis at hand proposed a term from hard sciences, 'sulund' as an Estonian equivalent. The analysis inferred that closure is the most important factor in the creation of complete narrative, since in the case of activating closure, fragmental units of

meaning are tied into a whole that carries a single idea. In this chapter, the intensity categories of closure proposed by McCloud were observed parallel with different modes of closure appearing in „Maus“. Through analysis it turned out that in „Maus“ the most numerous panels were action-to-action and scene-to-scene, due to which it can be said that the narrative of the work expects the reader a flexible and repeated use of closure.

In the fourth subchapter of the second chapter, McCloud's and Eisner's dealing with means to define comics' spacetime were analyzed, which was then illustrated and analyzed parallel with ways defining spacetime in „Maus“. The spacetime of graphic narrative are most directly specified by the pictorial language and text. Sound and movement help to define time in the comics as well. But through analysis it became clear that the specifying of spacetime can be aided by different techniques of depicting panels and speech bubbles. From the subchapter „Panels“ it became evident that the shape of the frame of panels, their size and number are some of the possible means to define a comics' spacetime with and to influence the reader's imagination. It also inferred that different means of depiction are one of the creators of rhythm in narrative. From the subchapter „Speech bubbles and sound effects“ it turned out that speech bubbles that relay a character's speech, thoughts and feelings can also be considered one of the ways to define spacetime. Just like panels, the frames of speech panels, their shape and number determine the rhythm of the narrative. At the same time, speech bubbles can, through adverbials pertaining place, determine room. In „Maus“ speech bubbles have a special place in specifying spacetime, since a very significant part of Vladek's life story is relayed through text in speech bubbles. It also appeared that „Maus“ contained different onomatopoeic and feeling-expressing sound effects that in the panel had the function of lengthening and characterizing depicted time.

In the third chapter, the functions of characters of „Maus“ in the opening of different facets and relaying was analyzed. In the course of analysis it became clear that Art Spiegelman has the most complex function, since he had the role of the recipient of the story, its designer and its communicator, as well as its character. Adding to that, in the case of Art, complexes of being of the post-Holocaust generation and so-called 'replacement son' could be observed. Vladek's first function was to offer material to create „Maus“. Other

functions of Vladek's character was to represent the Jews' trials in the Holocaust, reflect on the theme of generation gaps and portray the changing of a person due to deep trauma, and their adapting in freedom. It appeared through analysis that Anja's main function was the representation of a fragile and neurotic female image (subjective) with a tragic fate, who suffered from Post-Traumatic Stress Disorder while in exile, and ended her life with suicide. Mala's role was to contrast Anja and through Mala, Vladek's difficult and dominant personality was observed. In addition to that it appeared that Art's wife Françoise was used to open the thematics of anthromorphism. Through analyzing the style of anthromorphic character creation it became clear that the food chain idea was being played with, as were the stereotypical metaphors created by the Nazis themselves. On top of that, upon reading „Maus“, the characters (presumably) go through a metanorphosis in the reader's head, through which the characters with heads of animals are imagined as humans, thanks to which it can be claimed that the characters of „Maus“ are elements that need closure the most.

In the third chapter of „*Maus*“, the pictorial language was also analyzed and it was concluded that „Maus's“ monochrome pictorial language deepens the grim theme of the comic and is intentionally conditional. The purpose of pictorial language is to give the reader more leeway to interpretative choices and to hint at the incomprehensible nature and distance of the theme of the Holocaust. What was also analyzed, leaning on McCloud's dealing with combinations of picture and word, was that in „*Maus*“ picture and word are mostly in co-dependency – meaning that pictures and words together relayed an idea, which could not be expressed without one or the other. It also became clear that since in „*Maus*“ there were many episodes portraying conversation, it can be argued that a significant number of panels appearing in „*Maus*“ are word-specific. Also, the author of this thesis proposed another possible combination of picture a word alongside McCloud's deal – interaction, where pictures conflict the argument posed by the text and therefore cancel the meaning of the text. Finally, in „Maus“ recurring breaking of anthromorphic characters with picture language was analyzed.

In the subchapter „*Word text as an element of a creation*“, „*Maus's*“ word text's different portrayals were analysed and it was concluded that „*Maus*“ can be considered a



graphic narrative with dense text language, since in this work only three wordless panels occur. It also appeared that in „*Maus*“, to stress word and to create sentence tempo, mostly bold text or larger letters are used. In the chapter „*Narrative as an element of text*“ „*Maus's*“ narrative's structure scheme was analyzed and it was concluded that present narrative (the conversations of the son and his father) and also past narrative (Vladek's reminiscing) are usually in chronological order, but hold within themselves numerous breaks and digressions in narrative. It also became clear that most narrative breaking parts occur from past to future. On top of that, „*Maus*“ displayed two intrinsic narrative digressions from the discourse of the whole work: one in the conversation between Art and Françoise and the other in an Art's line directed to the reader. Through analysis it was finally concluded that in „*Maus*“ present and past narratives have been relayed intermittently, but they do not generally disturb the chronological flow of the story, since after the break the narrative continues from where it stopped.

In the last chapter, „*Maus's*“ whole structure's peculiarities are worded and it is concluded that „*Maus's*“ whole is larger than the sum of its parts, since its whole structure forms in a hidden fashion and through closure. The analysis revealed that in the case of „*Maus*“ most of Eisner's and McCloud's ways apply, but at the same time different nuances and extra meanings are added. Also, „*Maus*“ displays completely intrinsic devices and aberrations from Eisner's and McCloud's theory, since, taking everything aforementioned into account, it can be claimed that the thesis of this work, that Eisner's and McCloud's dealing with the subject also apply to „*Maus*“, is only partially correct.

## Kirjandus

**Arnold, D. Andrew** 2003. The Graphic Novel Silver Anniversary. – Time 14. 11. 2003

Kättesaadav:

<http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,542579,00.html>

(Vaadatud: 22. 04. 2013)

**Bolhafner, J. Stephen** 1991. Art for Art's Sake: Spiegelman Speaks on RAW's Past, Present and Future. – The Comics Journal nr 145

Kättesaadav:

<http://bolhafner.com/stevesreads/ispieg2.html>

(Vaadatud: 19. 05. 2013)

**Brown, Joshua** 2002. Of Mice and Memory.

Kättesaadav:

<http://web.archive.org/web/20021028212233/www.voyagerco.com/catalog/maus/indepth/>

(Vaadatud: 19. 05. 2013)

**Eisner, Will** 2006. Comics and Sequential Art. Paramus: Poorhouse Press

**Johnston, Ian** 2001. On Spiegelman's Maus I and Maus II.

Kättesaadav:

<http://records.viu.ca/~Johnstoi/introser/maus.htm>

(Vaadatud: 10. 05. 2013)

**Laaniste, Mari** 2004. Koomiks kui totaalne tekst. – Kunstiteaduslikke Uurimusi.

Kättesaadav:

[http://www.eki.ee/km/laaniste/laaniste\\_koomiks-totaalne-tekst.pdf](http://www.eki.ee/km/laaniste/laaniste_koomiks-totaalne-tekst.pdf)

(Vaadatud: 20. 05. 2013)

**McCloud, Scott** 1993. Understanding Comics. New York : Harper Perennial

**Murray, Christopher.** Graphic novel. – *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online Academic Edition.* Encyclopædia Britannica Inc., 2013.

Kättesaadav:

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1020959/graphic-novel>

(Vaadatud 25. 04. 2013)

**Normet, Mart** 2001. Eesti koomiks eesti ajakirjanduses 1990ndatel aastatel. – Tartu Ülikooli bakalaureusetöö

**Org, Andrus** 2009. Ferdinand de Saussure, strukturalism ja semiootika. – Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus. – lk 647–671

**Ray, Michael.** Graphic Novels: Not Just Comic Books: Year In Review 2004. – *Britannica Book of the Year, 2005. Encyclopædia Britannica Online Academic Edition.* Encyclopædia Britannica Inc., 2013.

Kättesaadav:

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1517723/Graphic-Novels-Not-Just-Comic-Books>

(Vaadatud: 25. 04. 2013)

**Rein, Eva** 2010. Joy Kogawa „Obasan“ ja Ene Mihkelsoni „Ahasveeruse uni“ kui ilukirjanduslikud traumanarratiivid. – Jutustamise teooriad ja praktikad. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus. – lk 205–224

**Sabin, Roger** 1996. Comics, Comix & Graphic Novels. – London & New York: Phaidon Press Limited

**Sabin, Roger** 1993. Adult Comics. An introduction. New York: Routledge

**Spiegelman, Art** 2003. The Complete Maus. London: Penguin Books

**Spiegelman, Art** 2011. MetaMaus. London: Penguin Books

**Withrow, Steven; Danner, Alexander** 2007. Character Design for Graphic Novels. Mies: Rotovision

# Lisad



Lisa 1



Lisa 2



Lisa 3



AND IN THE DAYLIGHT, FAR AHEAD, I SAW IT.



SOMEBODY IS JUMPING, TURNING, ROLLING 25 OR 35 TIMES AROUND. AND STOPS.



"OH," I SAID. "THEY MAYBE KILLED THERE A DOG."

WHEN I WAS A BOY OUR NEIGHBOR HAD A DOG WHAT GOT MAD AND WAS BITING.



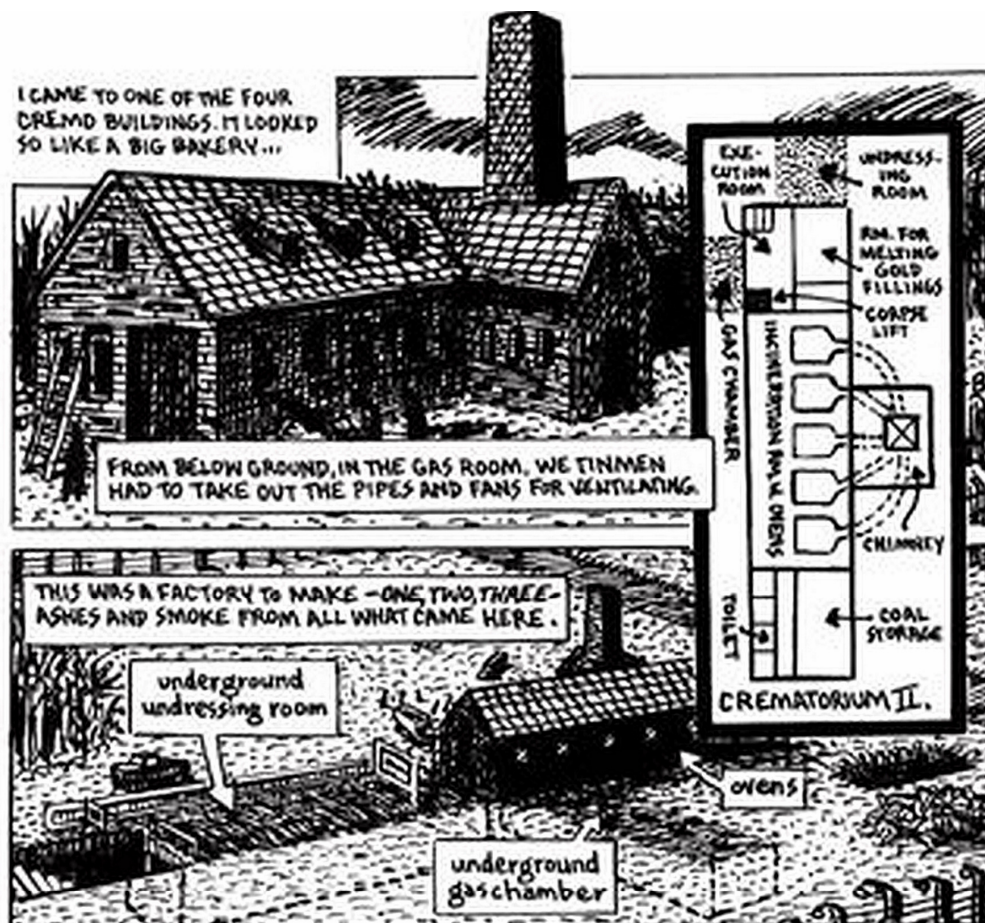
THE NEIGHBOR CAME OUT WITH A RIFLE AND SHOT.

THE DOG WAS ROLLING SO AROUND AND AROUND, KICKING, BEFORE HE LAY QUIET.

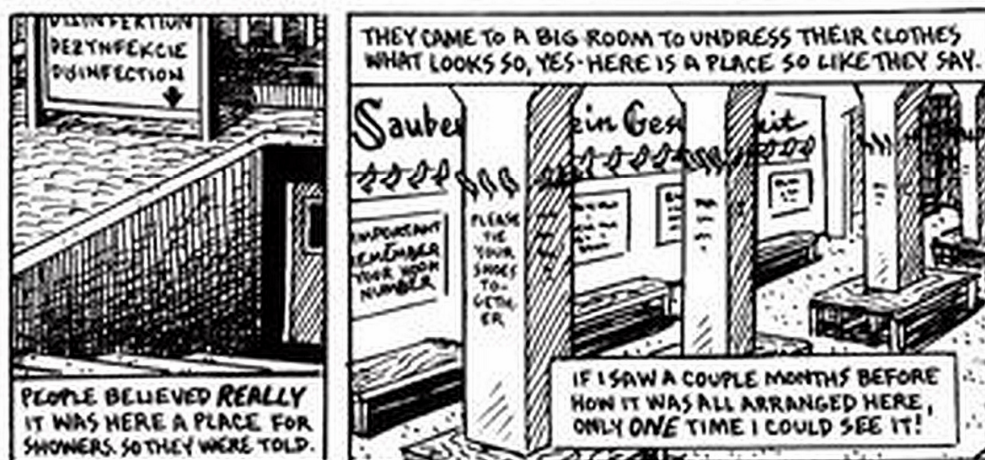


AND NOW I THOUGHT: "HOW AMAZING IT IS THAT A HUMAN BEING REACTS THE SAME LIKE THIS NEIGHBOR'S DOG."





SPECIAL PRISONERS WORKED HERE SEPARATE. THEY GOT BETTER BREAD, BUT EACH FEW MONTHS THEY ALSO WERE SENT UP THE CHIMNEY ONE FROM THEM SHOWED ME EVERYTHING HOW IT WAS.





Lisa 6



Lisa 7



Lisa 8





Lisa 9





Lisa 10



Lisa 11



Lisa 12



IT WAS TWELVE OF US LIVING IN FATHER-IN-LAW'S HOUSEHOLD...







Lisa 14



Lisa 15



Lisa 16



Lisa 17



Lisa 18



Lisa 19



Lisa 20



**Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina Sille-Liis Karm  
(sünnikuupäev:16.03.1989)

annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose  
”Sissevaade koomiksi esteetikasse Art Spiegelmani graafilise romaani „Maus” näitel”,

mille juhendaja on Mart Velsker ja kaasjuhendaja Mari Laaniste,

- 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace’i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 24.05.2013

